

Héros & Dragons
Livre des monstres
Le Tome of Beasts de Kobold Press
Dan Dillon, Chris Harris, Rodrigo Garcia Carmona et Wolfgang Baur

Une horde de nouveaux monstres !

***MD :** « Une masse grouillante composée de centaines d'yeux apparaît dans le couloir et flotte dans votre direction, traînant derrière elle des ganglions filandreux dégouttant d'un fluide caustique qui crépite et fume quand il touche le sol. Que faites-vous ? »*

***JOUEUR :** « Je prends ma retraite et j'achète une ferme. »*

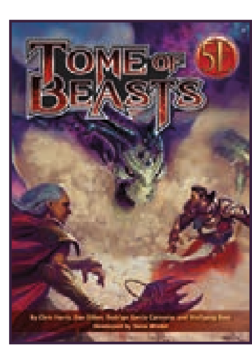
Besoin d'une vermine pour remplir un donjon ou d'une incarnation du mal à même de faire trembler le monde ? Le Livre des monstres est là pour vous. Vous y trouverez plus de 400 nouveaux adversaires pour vos parties. Vous y trouverez tout, depuis de minuscules drakes et d'étranges arachnides à des seigneurs démons et de vénérables dragons.

Relèverez-vous le défi ?

Le Livre des monstres contient une pléthore de monstres, dont certains grands favoris comme :

- Des créatures mécaniques
- Des drakes et des dragons
- Des diables et des archidiables
- De dangereuses variétés de fées
- Des morts-vivants… et bien plus encore !

Publié initialement en anglais par Kobbold Press pour les règles de l'OGL 5[e], sous le nom *Tome of Beasts*, cet ouvrage constitue un magnifique supplément de monstres pour la gamme ***Héros & Dragons***.









BBEHD14

Livre des monstres



de
Dan Dillon, Chris Harris, Rodrigo Garcia Carmona et Wolfgang Baur
Développé par Steven Winter



Livre des monstres

Crédits

Conception : Dan Dillon, Chris Harris, Rodrigo Garcia Carmona et Wolfgang Baur

Conception supplémentaire : William Ryan Carden, Christopher Carlson, Michael John Conard, James L. Crawford, Christopher Delvo, Matthew F. Dowd, Timothy Eagon, Matthew Eyman, Robert Fairbanks, David Gibson, Christopher Gilliford, John Henzel, Jeremy Hochhalter, Michael Holland, Ben Iglauer, James Introcaso, Dan Layman-Kennedy, Christopher Lockey, Maximilian Maier, Greg Marks, Dave Olson, Richard Pratt, Marc Radle, Jon Sawatsky, Ryan Shatford, Troy E. Taylor, Andrew Teheran, Jorge A. Torres, Darius Uknuis, Sersa Victory, Ben Wertz

Développement : Steven Winter

Révisions : Peter Hogan, Wade Rockett et Wolfgang Baur

Relecture : Dan Dillon

Illustration de couverture : Marcel Mercado

Direction artistique : Marc Radle

Graphisme et mise en page : Marc Radle

Artistes : Darren Calvert, Ivan Lee Dixon, Micah Epstein, Frank Garza, Felipe Gaona, Josh Hass, Ambrose H. Hoilman, Michael Jaecks, Eoghan Kerrigan, Guido Kuip, Pat Loboyko, Shawncee McCoy, Dio Mahesa, Justin Mayhew, Marcel Mercado, Aaron Miller, Johnny Morrow, Jason Rainville, Felipe Gaona Reydet, Kathryn Steele, Florian Stitz, Nakarin Sukontakorn, Ørjan Ruttenborg Svendsen, Byran Syme, Cory Trego-Erdner, Eva Widermann, Keiran Yanner

Logo : Doug Wohlfeil

Coordination des tests : Ben McFarland

Testeurs : Aaron Meadows, Aaron Sarver, Adam Sirois, Al Church, Alex Barnard, Alex Basso, Alex Cole, Alex Kalman, Alex Lynn, Alexander Warrington, Aliah Katz, Andrew Ammerman, Andrew Goethals, Andrew Haywood, Andrew Matiukas, Andrew Kane, Andrew McIntosh, Andrew Norris, Andrew Timmes, Andrew Wright, Anthony Taylor, Antoine Gagnon, Austin Davis, Barny « Kaerynn », Barry Fujii, Ben Brower, Ben Ku, Ben McFarland, Ben Parker, Benjamin Kaye, Benjamin T. Cole, Bernard McManus, Bert Shaw, M.D., Beth Bailey, Bill Beers, Blake McStravick, Blake Smith, Brad Davis, Brad Warder, Brady Lucas, Brandon Beauvais, Brandon Heenan, Brandon Ingram, Brendan Wenzl, Brian Barcus, Brian Carpenter, Brian Dees, Brian Dunn, Brian Ganger, Brian Lynn, Brian Stillman, Brian Warder, Bruce Allin, Bruce Liping Smith, Bryan Wire, Burgle Mitenko, Caleb Biers, Cameron Kaye, Carey Newhouse, Carrie Kobelsky, Casey Creech, Cassie Reid, Catherine Prickett, Charles « Carter », Chip Bullard, Chip Orton, Chris Adiletta, Chris Childs, Chris Stauffer, Chris « Waffles » Wathen, Chris Wilms, Chris Williams, Christian Jones, Christopher Hazell, Christopher Higginbotham, Christopher LaHaise, Christopher M., Christopher Wright, Chrystine Robinson, Chuck Badger, Clayton Roberson, Colleen M. Cole, Cory Stafford, Courtney McGuire, Damien G., Dan Strode, M.D., Dan Vloedman, Dan Vogel, Dane Whicker, Daniel Keyser, Daniel Murphy, Daniel Shay, Daniel Silver, Darren Chambers, Dave Blake, Dave Curtis, Dave Noble, David Carner, David Dowdy, David Freisinger, David Gibson, David Smucker, David Yu, Delaney Hardt, Denny Edwards, Derek Keller, Desi Graham, Desiree Ogilvy, Devon Self, Dina Katz, Dmitry Katz, Dominik Imbrich, Donald Lucas, Doug Dowdy, Dustin Hiatt, Dwayne Murphy, Eddie Gonzalez, Edward McDaniel, Edwin Nagy, Egg Embry, Elisa Gonzales, Emmanuel Guerrero, Eric Chen, Eric Garber, Eric Moore, Eric Ruthman, Eric Vaessen, Erica Bouvier, Erica Hickman, Erik Harder, Eryn S, Estevan Gonzales, Eugene Katz, Ewen Furze, Fabian Hufgard, Francois Martineau, Gary Whicker, Geoff Upton, Gerald Kirby, Ginger McStravick, Goloka Berndal, Graham, Greg King, Greg Lencioni, Gregory Blair, Guillaume Berthome, Guy Parisi, Hannah Cochran, Haoyu Chen, Heather Curtis, Heather Lingg, Henrik Gullaksen, Higashi « Drukago », Hunter Guerrero, J. Ryan Conklin, J.L. Frye III, Jacob Aaboe, Jacob Pasciak, Jacob Weber, Jakob Malchow, James French, James Introcaso, James Jones, James Reed, James Wilson, Jamie Laura, Janine Hempy, Jannik Brouwer, Jason Boyle, Jason Brooks, Jason Farrell, Jason Hobson, Jason Katz, Jason Mollett, Jason Pasciak, Jason Richter, Jay Bird, Jay Colburn, Jaynee « Isla », Jeff Kice, Jeff Secord, Jeff Wax, Jeremy Burgomaster, Jeremy Calton, Jeremy Weikel, Jeremy Wilson, Jerry Chaney, Jesse Gunness, Jessica Carey, Jim Serkeyn, Joey Lencioni, John Cottingame, John Fischer, John Hazell, John Klas, John McGuire, Jon Sawatsky, Jon Taylor, Jonathan Coughlin, Jordan Kalman, Jordan VanCleef, Jorge Ortiz, Jorge Torres, Jose Luis Martin, Josh Croak, Josh Edwards, Joshua Hoyt, Joshua Moreland, June Riester, Justin Hanssen, Justin McKeown, Kam Altar, Kasper Kristoffersen, Kate Hinton, Katie King, Katie Mulryan, Ken Loupe, Ken Reister, Kristin Matsick, Kyle Murray, Lance Case, Laura O'Brien, Leah Sax, Lee Gilbert, Leland Beauchamp, Levi Covarrubias, Malcomb James, Malcomb Wood, Marc Frechet, Marietta Jones, Mark Garringer, Martin G. Perez, Martina G., Martina S., Marty, Mary Hawkins, Matt Fadrowski, Matt Lampert, Matt Stretz, Max Maier, Meaghan Rodel, Megan B, Megan Blattel, Meshon Cantrill, Michael Baird, Michael Greve, Michael Harrell, Michael Haynes, Michael Hottenstein, Michael Johnston, Michael M., Michael Pridal LoPoccolo, Michael Schmidt, Michael Syphrit, Michelle Shea , Mike Albright, Mike Crane, Mike Finch, Mike Romano, Mike Schiller, Mike Shea, Mikkel Weber, Mitch "Navid" Somerville, Nate Petrecz, Nathan Bouvier, Nick Childs, Nick Reymond, Nick Stauffer, Patrick Dennis, Patrick Gonzales, Paul Grimes, Paxton Grill, Peter Aven, Peter Lowther, Preston Hund, Priscilla Lencioni, Rachael Belardo, Rachel Gluckstern, Raiden Upton, Ralph T , Ramon Celosia, Randy Self, Reagan James, Rich Couvillon, Richard Cameron, Richard Esett III, Richard Esett Jr., Richard Zayas, Rob Bodine, Rob Hageman, Robbi

Gibson, Robert Coleman, Robert Plummer, Rod Waibel, Rodney Stanton III, Rodney Stanton IV, Roe Weeks, Roger Lopez, Rusty Lencioni, Ryan P, Ryker Lowmiller, Sara Beyers, Sarah Anderson, Sarah Haselton, Sarai Guerrero, Dr. Scott Johnson, Scott Leslie, Scott Price, Sean Arnell, Sean Dawson, Sean Flynn, Sean Izaakse, Sean-Michael Galgano, Sebastian Wysoki, Shane Kirby, Shane Kirby, Shanti Jones, Shannon Hardt, Shaun Cavanagh, Shawn Dry, Shawna Lee, Sherry Hardt, Sriman Kumar, Stacie Weikel, Stefan Grozev, Stephanie C, Stephen W. Bieda III, , Stephen Bulla, Stephen Livingston, Stephen Stauffer, Steven McCormick, Storm Curtis, Sue « Ella » Rogers, Sumit Kumar, Susanne Haar, Tara Cameron, Ted Sikora, Teri Solow, Terry Cletcher, Theresa Cameron, Tiffany « Piper » Shearn, Tim « Lucious » Holtman, Tim Jennar, Tobias Zengler , Tom Haselton, Tony Sax, Torsten Kablitz, Tristan Wysoki, Troy Nissen, Tyler Brown, Tyler Silva, Vegas Lancaster, Veronica Keller, Victoria Osborne, Virginia Hamilton, William Beers, Xavier Westmoreland, Zach Waibel

Comptable : Shelly Baur

Éditeur : Wolfgang Baur

Remerciements : Kristian Ahonen, Eric Anderson, Joshua Banks, Jobe Bittmann, Clinton Boomer, Marina de Santiago Buey, Angelica Burns, Jesse Butler, Jarrod Camiré, Aaron Cheung, Tim Connors, Ryan Costello, Jr., Adam Daigle, Jim Davis, Lee DeBoer, John Doh, Chris Doyle, John Foster, Erik Freund, Frank Gori, Leonard Grand, Richard Green, Jim Groves, Amanda Hamon Kunz, Andrew Harshman, Jacob Haywood, Steven T. Helt, Jeffrey Hersh, Andrew Hind, Brandon Hodge, Sarah Hood, Richard Iversen, Clare Jones, Alex Kanous, Michael Kortes, Henry S. Kurtz, Phillip Larwood, Richard Lawson, Jeff Lee, Brian Liberge, Chris Lockey, James MacKenzie, Rob Manning, Ari Marmell, Jonathan McAnulty, Ben McFarland, Jesse McGatha, Brett A. McLean, Carlos Ovalle, Ed Pereira, Richard Pett, John Pope, Rob Pratt, Chad Middleton, Brian Wiborg Mønster, Matt Morrissette, Robert H. Nichols, Stacy Nichols, Kalervo Oikarinen, Gunnar Ólafsson, Umber Phillips, Steven Robert, Wade Rockett, Jan Rodewald, Richard Rossi, Stephen Rowe, Adam Roy, Wendall Roy, Matt Rupprecht, Allen F. Schell, Burt Smith, Christina Stiles, Brian Suskind, Troy Taylor, James Thomas, John Tolios, James Thomas, Dan Voyce, Mike Welham, James Whittaker, George « Loki » Williams, Henry Wong

Pour Black Book éditions

Directeur de publication : David Burckle

Traduction : Clément Boully, Aurélie Pesséas

Relecture : Roxanne Collet, Sélène Meynier

Mise en page : Jérôme Cordier

L'Équipe de Black Book Éditions : Thomas Berjoan, Eric Bernard, Anthony Bruno, Damien Coltice, Jérôme Cordier, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Aurélie Pesseas

Et également un grand merci à l'ensemble des 2 312 contributeurs qui ont rendu possible cet ouvrage, ainsi qu'aux générations des concepteurs de monstres qui ont contribué à rendre les aventures de tout le monde un peu plus terrifiantes.



Sur la couverture

Marcel Mercado nous présente un robuste guerrier et un puissant magicien en train d'affronter un vénérable dragon du vide, une créature d'âge canonique et extrêmement rusée face à laquelle la victoire n'est pas assurée.



Kobold Press
PO Box 2811
Kirkland WA 98083
USA

Édité par Black Book Éditions.
50 rue Jean Zay, 69800 St Priest.
Dépôt légal : Août 2019.
ISBN : 978-2-36328-562-1
ISBN (PDF) : 978-2-36328-563-8
Imprimé en UE.



Table des matières

A

Aboleth, Nihileth 8
Ala 11
Algorith 12
Alséide 13
Amanite myconide 14
Amphiptère 15
Andrenjinyi 16
Angatra 18
Ange enchaîné 19
Ange fidèle 20
Anubien 21
Apparition putride 22
Araignée à lignes rouges 23
Araignée de Leng 24
Araignée des sables 25
Araignée j'ba fofi 26
Araignée marchespectre 27
Araignée voleuse 28
Arbre feuilledragon 29
Arbre pare-fées 30
Aridni 31
Asanbosam 32
Assoiffeur gris 33
Automate bibliothécaire 34

B

Bagiennik 35
Beauté abominable 36
Behtu 37
Béli 38
Belle noyée 39
Béreginyas 40
Bête d'ombre 41
Blemmye 42
Boloti 43
Bondisseur aquatique 44
Borée 45
Boucca 47
Bouda 48
Bouffon macabre 49
Bouraq 50

C

Cactide 51
Cambium 52
Canitaupe 53
Canitaupe juggernaut 54
Chapeau rouge 55
Chat du temple de Bastet 56
Chélicère 57
Chernomoï 58
Chien-anguille 59
Chien du temple 60
Chiot mastodonte 61
Chronomentaire 62
Cikavak 63
Claquepiège 64
Clurichaun 65
Colonne possédée 66
Conglomérat osseux 67
Coquicape 68
Couveteux 69
Crabe garrotteur 70
Crabe osseux 71
Croco de verre 72
Cynome 73

D

Dau 74
Demoiselle glacée 75
Démon, Apau Perape 76
Démon, Berstuc 77
Démon de sève 78
Démon, Kishi 79
Démon, Malakbel 80
Démon, Psoglav 81
Démon, Rübezahl 82
Démons, seigneurs 83
Derro, antipaladin des ombres 94
Derro, savant fœtal 95
Dévoreur d'âmes 96
Diables, archidiables 97
Diable automate 105
Diable, chort 107
Diable cristallin 108
Diable d'encre 109
Diable de sel 110
Diable doré 111
Diable, Koralk (diable moissonneur) 112
Diable lunaire 114
Diable, orobas 115
Dinosaure, Mbielu 117
Dinosaure, Ngobou 118
Dinosaure, Spinosaure 119
Dipsa 121
Dissimortuum 122
Domovoï 123
Doppelrat 124
Dorreq 125
Dragon de flammes 126
Dragon de mithral 130
Dragon des cavernes 133
Dragon du vent 136
Dragon du vide 140
Dragon marin 144
Dragon, Murène 147
Dragonette lanterne 148
Drake de cendres 149
Drake de corail 150
Drake de papier 151
Drake de rouille 152
Drake des ombres, ancien 153
Drake des profondeurs 154
Drake des tavernes 155
Drake pourpre 156
Drake stellaire 157
Drakon 158
Dryade épine-du-crépuscule 159
Dullahan 160

E

Eala 161
Edimmu 162
Einherjar 163
Eleinomae 164
Elfes, fées des ombres 165
Empoigneur arboricole 170
Enfant des bruyères 171
Erina 172
Esclave putresprit 173
Esprit du feu 174
Étincelle 175

F

Fangeux 176
Far Darrig 177
Fées, seigneurs et dames 178
Felforgé 194
Férocien 195
Fext 196
Fils de Fenris 197
Forgepeur (fiarsídhe) 198
Fourmi géante 199
Fraughashar 200

G

Gardien spectral 201
Gbahali 202
Géant du désert 203
Géant, Hraesvelgr 204
Géant jotun 206
Géant obèse 207
Géant thursir 208
Génie al-Aeshma 209
Gerridé 210
Gobelin poussiéreux 211
Golem à vapeur 212
Golem de sel 213
Golem oculaire 214
Golem smaragdin 215
Golem trésor 216
Goule darakhule 217
Goule de fer 218
Goule, empereur 219
Goule impériale 222
Goule mendiante 223
Goule poudre d'os 224
Gremlin azza 226
Gremlin rhumé 227
Guenaude des sables 228
Guenaude miroir 229
Guenaude rouge 230
Guenaude sanglante 231
Gug 232

H

Habitant de Leng 233
Harpie chouette 234
Haugbui 235
Héraut des ténèbres 236

Héraut du sang.....237
Homme-cafard.....238
Homme-chèvre.....239
Homme-corbeau.....240
Homme-lémurien (kaguani).....243
Homme-ours.....244
Homme-rat.....245
Horakh.....246
Hundun.....247

I & J

Idole divine.....248
Imy-ut ushabti.....249
Isonade.....250
Jaculus.....251

K & L

Kalke.....252
Kikimore.....253
Kobolds.....254
Kongamato.....258
Koschei.....259
Kot Bayun.....261
Larve de krake.....262
Larve stellaire de Cthulhu.....263
Léchy.....264
Lente tempête.....265
Les cavaliers de Baba Yaga.....266
Liche canine.....268
Likho.....269
Limon des sarcophages.....270
Linceul.....271
Lindwurm.....272
Liosalfar.....273
Locus élémentaire.....274
Lorelei.....275
Loxoda.....276
Lynx vaporeux.....277

M

Mahoru.....278
Mallqui.....279
Malphas.....280
Mamura.....281
Mangedestin.....282
Mangepoussière.....283
Mangerêve.....284
Manteau vide.....285
Maraudeur des forêts.....286
Marchand de sable.....287
Marcheflèche.....288
Mavka.....289
Mécanique, abomination.....290
Mécanique, araignée tisseuse.....291
Mécanique, chasseur.....292
Mécanique, chien.....293
Mécanique, gendarme.....294
Mécanique, myrmidon.....295
Mécanique, scarabée.....296
Mèche vivante.....297
Médazur à défenses.....298
Mélasse.....299
Mi-go.....300
Millitaure.....301
Mimique carte.....302
Mimique des dunes.....303
Mirageur.....304
Mngwa.....305
Molosse nocturne.....306
Momie venimeuse.....307
Monolithique, champion.....308
Monolithique, valet.....309
Montagne de cadavres.....310
Morphoï.....311
Mort follet.....312
Mousse luminescente des cavernes.....313
Myling.....314

N & O

Naïna.....315
Nécrophage masqué.....316
Nécrophore.....317
Nichny.....318
Nkosi.....319
Noctegarm.....321
Noctin.....323
Nuée d'esprits lupins.....324
Nuée d'yeux.....325
Nuée de danseflammes.....326
Nuée de papillons de mort.....327
Nuée de scarabées manavores.....328
Nuée de scarabées mécaniques.....329
Nuée de scarabées prismatiques.....330
Nuée de sluaghs.....331
Nuée osseuse.....332
Œil d'émeraude.....333
Oiseau de feu.....334
Ostinato.....335
Ovasis.....336

P & Q

Pavenuée.....337
Piège caustique.....338
Pombero.....339
Pourceau des failles.....340
Primate blanc.....341
Profanateur maudit.....342
Profonds.....343
Qwyllion.....345

R

Ramag.....346
Ratatosk.....347
Ravageur trollien.....348
Ravenala.....349
Rôdeur des quais.....350
Rôdeur moussu.....351
Roi des rats.....352
Roussalka.....353

S

Saccageur relevé.....354
Sarcoptère.....355
Scheznyki.....356
Scorpion.....357
Seigneur des lianes.....358
Sélang.....360
Serpents.....361
Serpopard.....362
Shabti.....363
Shadhavar.....364
Shoggoth.....365
Silhouette de sable.....366
Sorceleur.....367
Sorcière de l'écheveau.....368
Sphinx, Gypsosphinx.....369
Squelette de troll des lianes.....371
Squelette en mâchoires de requin.....372
Stryx.....373
Stuhac.....374
Subek.....375
Suffragan cœur-de-vers.....376
Sutureuse.....377
Sylvanien pleureur.....378

T & U

Templier mécaforgé.....379
Thuellai.....380
Titan antique.....381
Titan dégénéré.....382
Titanoboa.....383
Tophet.....384
Tosculi.....385
Troll lacustre.....388
Ukavac.....389
Uraeus.....390
Urochar (guetteur étrangleur).....391
Ushabti.....392

V & W

Vættir.....393
Vagabond éonique.....394
Valkyrie.....395
Vampire umbral.....396
Vase corruptrice.....397
Vent putréfacteur.....398
Ver givré.....399
Ver pêcheur.....400
Ver sathaq.....401
Verminhantée.....402
Vésiculose.....403
Vidien.....404
Vif ravageur gnoll.....405
Vil barbier (siabhre).....406
Vila.....407
Voile-de-givre.....408
Wampus féline.....409
Wyrm des sables.....410

X, Y & Z

Xanka.....411
Xhkarsh.....412
Ychen bannog.....413
Zaratan.....414
Zimwi.....415
Zmey.....416

Annexes

Annexe A : Codex des adversaires.....418
Annexe B : Caractéristiques des PNJ.....427
Annexe C : Monstres par indice de dangerosité.....428



Introduction

Quel est le meilleur aspect d'un jeu de rôle fantastique ? En ce qui me concerne, il s'agit des monstres, surtout quand il est question du *premier* jeu de rôle du monde. Les meilleurs souvenirs d'une partie sont ceux qui ont trait à la première rencontre, pleine de suspense, avec un dragon crachant de l'acide, une horde d'orcs enragés, un oxydeur capable de détruire votre équipement ou (horreur indicible) le terrible kiosque*.

Vous trouverez dans ce volume plus de 400 nouvelles « premières rencontres » destinées à vos joueurs : des monstres qu'ils n'ont pas encore rencontrés, mais dont ils parleront encore pendant des années, comme des dragons élémentaires et des esprits de l'hiver, d'anciens seigneurs démons et l'aristocratie du monde des fées. Ils se tiennent tous prêts à briser les espoirs des héros, à écraser les bons et les braves afin d'établir leur propre règne cruel, cupide et anarchique. Ces monstres ont une mission : *tuer les personnages joueurs*.

Les meilleurs monstres sont ceux qui arrivent à instiller une véritable terreur dans l'esprit de ceux à qui on conte leurs méfaits, comme c'est le cas dans la saga de Beowulf, la campagne *Tyranny of Dragons*, ou peut-être une de vos propres histoires. Les monstres présentés ici accomplissent cela à l'aide de pouvoirs basés sur des peurs communes : la lente horreur du poison, la destruction des armes dont les PJ ont besoin pour survivre, la cécité, la panique ou l'épuisement causés par la magie, ou même l'engloutissement par les ombres. Ces monstres en feront baver même aux plus grands champions et, parfois, ce seront eux les vainqueurs.

Mais seulement parfois ! Quelques monstres rusés battront en retraite grâce à un mot magique, en disparaissant sur une route d'ombres, ou encore en s'élançant dans les cieux avec un hurlement démoniaque et en se saisissant au passage de la mule de trait favorite du groupe. Cependant, la plupart des monstres sont conçus pour être vaincus par les héros tout en mettant ceux-ci en valeur. J'encourage toujours les MJ à donner aux monstres l'occasion de briller. Amusez-vous à décrire leurs griffes acérées, leur souffle corrosif, leur magie maléfique et leurs plans machiavéliques ! Délectez-vous de leur pouvoir, de leur arrogance et de leur puissance ! Faites-les parader vaniteusement et se moquer des héros. Ceux-ci auront d'autant plus de satisfaction à les transpercer à l'aide d'une épée d'acier véritable forgée dans l'antiquité ou à les incinérer à l'aide d'une boule de feu bien placée.

Dans la mesure où vos joueurs ne sont pas familiers avec ces monstres, vous avez de votre côté la peur primordiale de l'inconnu. Exploitez-la. Vous pourrez faire ressentir à vos joueurs le même frisson que nos ancêtres lorsqu'ils étaient réunis autour du feu ou dans des huttes médiévales et écoutaient des récits parlant d'esprits féeriques, de bêtes mangeuses d'hommes ou d'humains corrompus ayant passé un pacte avec le mal en échange de pouvoirs inhumains. Ces créatures sont puissantes, mais une partie de cette puissance découle directement de leur étrangeté et de leur apparence difforme.

Vous avez entre les mains un ouvrage empli de nouvelles horreurs. Permettez à certaines d'entre elles de se glisser discrètement dans vos parties, tandis que d'autres apparaîtront dans un éclair magique ou descendront des cieux à grands battements d'ailes en défiant les héros dans un hurlement. Parez-les de toute la magnificence que leur confèrent leurs pouvoirs et leur horreur, et vous rendrez ainsi d'autant plus délectable le triomphe des héros qui leur survivront.

Les monstres constituent le meilleur aspect de tous les jeux de rôle fantastiques parce qu'ils font appel à ce qui se trouve dans notre esprit et nous confrontent à nos propres démons, en nous mettant face à ce qui peut nous arriver de pire. Ils ont du pouvoir parce que chacun d'eux incarne une peur on ne peut plus humaine, un cauchemar qui a été doté d'un esprit, d'une chair et d'une forme… afin d'être mieux vaincu.

Amusez-vous bien !

Wolfgang Baur

Kirkland (Washington, USA)

Mai 2016



* *Le terrible kiosque** n'est pas inclus dans cet ouvrage.*

** *Référence à une anecdote célèbre dans le milieu du jeu de rôle anglo-saxon qui raconte comment un joueur qui visiblement ne connaît pas ce mot, prend un kiosque (gazebo en anglais) pour un monstre et l'attaque, à la grande consternation de son MJ.*. (NdT)

Aboleth, Nihileth

Il y a des éons de cela, un groupe d'aboleths a quitté le plan matériel pour s'aventurer sur d'autres plans lointains. Fatigués de ne voir ceux-ci que par le biais de scrutations magiques, ces aboleths ont fait appel à une puissante magie astrale pour transporter leurs corps jusqu'à ces royaumes très éloignés de leur terre d'origine.

Une tribu oubliée. Au fil des siècles, les souvenirs de ceux qui étaient partis s'effaçaient peu à peu de la mémoire des aboleths abandonnés derrière eux. Les quelques individus qui se souvenaient encore du voyage planaire entamé par leurs congénères dans un lointain passé pensaient que ces voyageurs étaient morts dans de lointains enfers ou paradis.

Transformés par les voyages planaires. Les voyageurs planaires n'étaient pas morts. Cependant, une exposition prolongée à l'influence d'étranges royaumes et à l'espace qui les séparaient les avait transformés, restructurant leur force vitale pour en faire des créatures encore plus cauchemardesques, mais mieux adaptées aux étranges enfers et royaumes lumineux de plaisirs surnaturels qu'ils traversaient.

Les serviteurs du Vide. Ces nihileths errants revinrent encore plus corrompus et puissants que quand ils étaient partis et avec la ferme intention d'étendre l'influence du Vide et du terrible mal qu'ils avaient découvert dans les incommensurables ténèbres séparant les mondes.

De nature morte-vivante. Le nihileth n'a pas besoin de respirer, manger, boire ni dormir.

NIHILETH

Mort-vivant de Grande taille, chaotique mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 135 (18d10 + 36)

Vitesse 3 m, nage 12 m, vol 12 m (uniquement sous forme éthérée, vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	9 (-1)	15 (+2)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Con +6, Int +8, Sag +6

Compétences Histoire +12, Perception +10

Résistance aux dégâts d'acide, de feu, de foudre, de tonnerre (seulement sous sa forme éthérée) ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques

Immunité contre les dégâts de froid, nécrotiques, de poison ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques (seulement sous sa forme éthérée)

Immunité contre les états charmé, épuisé, terrorisé, empoigné, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 20

Langues langue du Vide, télépathie 36 m

Dangerosité 12 (8 400 PX)

Robustesse de la non-vie. Si un nihileth est réduit à 0 point de vie par des dégâts, il fait un jet de sauvegarde de Constitution avec un DD de 5 + la quantité de dégâts qu'il a reçus, sauf s'il s'agit de dégâts radiants ou d'un coup critique. Sur une réussite, il est seulement réduit à 1 point de vie.

État duel. Un nihileth existe sur le plan matériel sous deux formes alternatives et il peut basculer de l'une à l'autre à volonté. Sous sa forme matérielle, il est résistant aux dégâts infligés par des armes non magiques et, sous sa forme éthérée, il est immunisé contre ce type de dégâts. Sous sa forme éthérée, sa silhouette est la même que sous sa forme matérielle, mais celle-ci semble emplie d'une brume violet noirâtre et bordée d'une mince aura violet sombre. Quand il se trouve sous sa forme éthérée, un nihileth peut se déplacer dans les airs comme s'il se trouvait dans l'eau, à une vitesse de vol de 12 mètres.

Aura de vide. Un nihileth mort-vivant est entouré d'une aura glaçante. Une créature qui commence son tour à moins de 1,50 mètre d'un nihileth doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 ou se trouver ralentie jusqu'au début de son



prochain tour. En outre, toute créature qui est affectée par la maladie transmise par un nihileth ou un zombi nihilethique subit 7 (2d6) dégâts de froid à chaque fois qu'elle commence son tour dans la zone d'effet de cette aura.

Télépathie infectieuse. Si une créature communique télépathiquement avec un nihileth ou utilise une attaque psychique contre lui, le nihileth est susceptible de lui transmettre sa maladie. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 ou se trouver infectée par la même maladie que transmet l'attaque de tentacule d'un nihileth.

ACTIONS

Attaques multiples. Le nihileth porte trois attaques de tentacule ou trois contacts flétrissants, en fonction de la forme sous laquelle il se trouve.

Tentacule (uniquement sous forme matérielle). *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6 + 5) dégâts contondants. Si la créature ciblée est touchée, elle doit réussir un jet de sauvegarde de la Constitution DD 14 ou tomber malade. Cette maladie n'a aucun effet pendant 1 minute ; pendant ce laps de temps, elle peut être guérie à l'aide de *restauration inférieure* ou d'une magie similaire. Au bout d'une minute, la peau de la créature malade devient translucide et visqueuse. La créature ne peut alors plus récupérer de points de vie à moins de se trouver entièrement immergée dans de l'eau et la maladie ne peut être soignée que par le sort *guérison* ou une magie comparable. À moins que la créature ne se trouve entièrement immergée dans l'eau ou régulièrement aspergée d'eau, elle subit 6 (1d12) dégâts d'acide toutes les 10 minutes. Si une créature meurt alors qu'elle est affectée par cette maladie, elle revient 1d6 rounds plus tard sous la forme d'un zombi nihilethique. Ce zombi se trouve sous le contrôle permanent du nihileth.

Contact flétrissant (uniquement sous forme éthérée). *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 14 (3d6 + 4) dégâts nécrotiques.

Permutation de formes. Par une action bonus, un nihileth peut passer de sa forme matérielle à sa forme éthérée et vice versa à volonté.

Queue (uniquement sous forme matérielle). *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (3d6 + 5) dégâts contondants.

Servitude (3 / jour) : Un nihileth peut cibler une créature qu'il peut voir et qui se trouve dans un rayon de 9 mètres. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 ou se trouver magiquement charmée par le nihileth jusqu'à ce que ce dernier meure ou se trouve sur un plan d'existence différent de sa cible. La cible charmée se trouve sous le contrôle du nihileth et ne peut pas utiliser de réactions. Le nihileth et la cible peuvent communiquer entre eux par télépathie sans limite de distance.

À chaque fois que la cible charmée subit des dégâts, elle peut retenter son jet de sauvegarde. En cas de succès, l'effet se termine. Une fois toutes les 24 heures, si elle se trouve à au moins 1,50 kilomètre du nihileth, la cible peut également tenter de refaire le jet de sauvegarde.

RÉACTION

Corps du Vide. Un nihileth est capable de réduire à 0 l'ensemble des dégâts qu'il a reçus d'une source unique. Les dégâts radiants peuvent seulement être réduits de moitié.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Un nihileth peut accomplir trois actions légendaires parmi celles présentées ci-dessous. Il ne peut accomplir qu'une action légendaire à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, il récupère les actions légendaires dépensées.

Détecter. L'aboleth fait un test de Sagesse (Perception).

Coup de queue. L'aboleth porte une attaque à l'aide de sa queue.

Succion psychique (coûte 2 actions). Une créature charmée par un aboleth subit 10 (3d6) dégâts psychiques et l'aboleth regagne une quantité de points de vie égale à la quantité de dégâts subis par la créature.

L'ANTRE D'UN NIHILETH

Si les aboleths créent leur antre sous l'eau et passent le plus clair de leur temps immergés, les antres des nihileth peuvent se trouver hors de l'eau, souvent dans une caverne ou les ruines d'une cité abandonnée.

ACTIONS D'ANTRE

À 20 lors du décompte d'initiative (sachant qu'il perd en cas d'égalité), un nihileth peut effectuer une action d'antre afin de créer un effet magique comme s'il était un aboleth, ou utiliser l'action absorption du Vide détaillée ci-dessous. Le nihileth ne peut pas utiliser le même effet deux rounds de suite.

- ***Absorption du Vide.*** Un nihileth peut puiser dans l'énergie vitale de ceux qu'il a convertis en zombis nihilethiques pour regagner de la vie. Ce pouvoir lui permet de puiser 18 (6d6) points de vie auprès des zombis qui se trouvent dans un rayon de 9 mètres de lui. Ces points sont séparés équitablement entre les zombis et permettent de soigner le nihileth. Si un zombi est réduit à 0 point de vie à cause de cette action, il meurt et ne fait pas de jet le sauvegarde permis par Robustesse de la non-vie.

EFFETS RÉGIONAUX

Les effets régionaux de l'antre d'un nihileth sont les mêmes que ceux d'un aboleth, à l'exception du point suivant.

- Les sources d'eau qui se trouvent dans un rayon de 1,50 kilomètre de l'antre d'un nihileth sont non seulement souillées surnaturellement par sa présence, mais peuvent également propager sa maladie. Une créature qui boit une telle eau doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 ou se trouver infectée.

ZOMBI NIHILETHIQUE

Nés de la volonté malade des nihileths, ces zombis accomplissent les désirs de leurs créateurs sans peur ni hésitation. Leur apparence diffère des zombis normaux, mais leur déplacement est caractérisé par les mêmes mouvements saccadés et la même maladresse que leurs congénères morts-vivants. La peau et la chair des zombis nihilethiques sont translucides et visqueuses. Ils sont de bons nageurs mais n'ont aucune difficulté à se déplacer sur la terre ferme afin d'accomplir les désirs de leurs maîtres.

DE NATURE MORTE-VIVANTE. Le zombi nihilethique n'a pas besoin de respirer, manger, boire ni dormir.

ZOMBI NIHILETHIQUE

Mort-vivant de taille Moyenne, chaotique mauvais

Classe d'armure 9 (armure naturelle)
Points de vie 22 (3d8 + 9)
Vitesse 6 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Jets de sauvegarde Sag +0
Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques
Immunité contre les dégâts de froid, nécrotiques, de poison ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques (uniquement sous forme éthérée)



Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8
Langues comprend la langue du Vide et toutes les langues qu'il connaissait de son vivant mais ne peut pas parler
Dangerosité 1 (200 PX)

Robustesse de la non-vie. Si un zombi nihilethique est réduit à 0 point de vie par des dégâts, il fait un jet de sauvegarde de Constitution avec un DD de 5 + la quantité de dégâts qu'il a reçus, sauf s'il s'agit de dégâts radiants ou d'un coup critique. Sur une réussite, il est seulement réduit à 1 point de vie.

État duel. Comme son créateur nihileth, un zombi nihiletique peut choisir entre une forme matérielle et une forme éthérée. Sous sa forme matérielle, il est résistant aux dégâts infligés par des armes non magiques et, sous sa forme éthérée, il est immunisé contre ce type de dégâts. Sous sa forme éthérée, sa silhouette est la même que sous sa forme matérielle, mais celle-ci semble emplie d'une brume violet noirâtre et bordée d'une mince aura violet sombre.

ACTIONS

Coup (uniquement sous forme matérielle). *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6 + 1) dégâts contondants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou tomber malade. Cette maladie a peu d'effet pendant 1 minute ; pendant ce laps de temps, elle peut être guérie à l'aide de *bénédiction*, de *restauration inférieure* ou d'une magie similaire. Au bout d'une minute, la peau de la créature malade devient translucide et visqueuse. La créature ne peut alors pas récupérer de points de vie à moins de se trouver entièrement immergée dans de l'eau et la maladie ne peut être soignée que par le sort *guérison* ou une magie comparable. À moins que la créature ne se trouve entièrement immergée dans l'eau ou régulièrement aspergée d'eau, elle subit 6 (1d12) dégâts d'acide toutes les 10 minutes. Si une créature meurt alors qu'elle est affectée par cette maladie, elle revient 2d6 rounds plus tard sous la forme d'un zombi nihilethique. Ce zombi se trouve sous le contrôle permanent du nihileth qui contrôle déjà le zombi qui lui a transmis la maladie.

Contact flétrissant (uniquement sous forme éthérée). *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6 + 1) dégâts nécrotiques.

Permutation de formes. Par une action de bonus, un zombi nihilethique peut passer de sa forme matérielle à sa forme éthérée et vice versa à volonté.

Sacrifice. Un zombi nihilethique peut se sacrifier pour soigner un nihileth qui se trouve dans un rayon de 9 m, en transmettant tous ses points de vie restants au nihileth pour le guérir. Le zombi nihilethique est alors réduit à 0 point de vie et il ne fait pas le jet de sauvegarde permis par le trait Robustesse de la non-vie. Un nihileth ne peut pas gagner un nombre de points de vie supérieur à son maximum de cette manière.

RÉACTION

Corps du Vide. Un zombi nihilethique est capable de réduire de 1d12 points la quantité de dégâts qu'il reçoit d'une source unique. Cette réduction de dégâts ne s'applique pas aux dégâts radiants.

QU'EST-CE QUE LA LANGUE DU VIDE ?

La langue du Vide est la langue des créatures des Ténèbres extérieures dans le *Cadre de campagne de Midgard*. Elle est parlée par des choses immondes qui ont des desseins malfaisants concernant les humains et leurs alliés et qui cherchent à déclencher une apocalypse dévastatrice dédiée aux dieux sombres. Si votre campagne se déroule dans un autre cadre, n'hésitez pas à remplacer cette langue par n'importe quelle autre langue ancienne à la réputation tout aussi sinistre.

Ala

Les ale émergent de galles poussant sur les troncs de sylvaniens. C'est dans cette excroissance parasitaire qu'une ala grandit, en se nourrissant de la force vitale du sylvanien qui périclite. Quand ce dernier finit par mourir, l'ala émerge dans un grand tourbillon noir.

Les filles des tourbillons. Les ale ont en permanence les cheveux cinglés par le vent et sont vêtues de haillons d'un noir de fumée mais leur apparence véritable est celle d'un tourbillon. Les šestaci, ces hommes et ces femmes qui ont six doigts à chaque main, sont capables de détecter naturellement les ale. Quand elle vole ou se bat, une ala prend l'apparence d'une vieille femme dont le bas du corps, à partir des hanches, est formé par un tourbillon. Quand une ala pénètre dans une maison sous forme humaine, tout le bâtiment grince en signe de protestation, comme s'il se trouvait au cœur d'une puissante tempête.

Les ale vivent dans les creux des arbres frappés par la foudre. Elles se montrent particulièrement actives quand le tonnerre fait trembler la forêt, quand elles se trouvent sous la grêle ou qu'elles se trouvent entourées de tempêtes.

Un appétit prodigieux. Les ale ont des bouches immenses et une faim qui va de pair. Dans la nature, elles dévorent des loups, des ours et des blaireaux, mais leur terrain de chasse favori reste cependant les zones habitées, car elles aiment plus que tout le goût des innocents. Des tribus d'humanoïdes sauvages peu recommandables demandent parfois l'aide d'une ala (ou tentent d'apaiser sa colère) en lui faisant une offrande de captifs ligotés.

L'énergie des tempêtes. Au cours d'un combat, une ala est toujours en mouvement et se faufile entre ses adversaires comme la brise. Elle lacère ses ennemis à l'aide de ses griffes et de ses crocs empoisonnés ou les accable à distance à l'aide de terribles éclairs et de giboulées. Malheur au héros qui affronte une ala alors qu'une tempête fait rage, car les orages décuplent son énergie et la puissance de ses éclairs. Les ale manient les éclairs avec un tel talent que certains sages les pensent liées au dieu de la foudre.

ALA

Fée de taille Moyenne, chaotique mauvaise

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 127 (15d8 + 60)

Vitesse 9 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	8 (-1)

Compétences Athétisme +8, Discrétion +6, Perception +9

Immunité contre les dégâts de foudre, de poison, de tonnerre

Immunité contre l'état empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 19

Langues commun, draconique

Dangerosité 8 (3 900 PX)

Repli aérien. Une ala ne provoque par d'attaque d'opportunité quand elle vole hors de portée d'un ennemi.

Chair empoisonnée. La chair d'une ala est gorgée de poison. Une créature qui réussit une attaque de morsure contre une ala doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 16. Sur un échec, elle subit 10 (3d6) dégâts de poison.

Force de la tempête. Si un orage électrique se déchaîne à proximité d'une ala et de sa cible, le jet de sauvegarde de cette dernière contre le baiser de la foudre est désavantagé.

ACTIONS

Attaques multiples. Une ala porte deux attaques de griffe et une de morsure.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (1d10 + 5) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 ou subir 10 (3d6) dégâts de poison.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d8 + 5) dégâts tranchants.

Baiser de la foudre (Recharge 5-6). Une cible qui se trouve dans un rayon de 15 mètres doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16. Sur un échec, elle subit 28 (8d6) dégâts de foudre ou moitié moins sur une réussite.



Algorith

Parfois surnommés les anges pliables, les algoriths sont des êtres loyaux qui sont un assemblage de force pure, de mathématiques et de lois physiques universelles.

Des êtres de raison pure. Ils gardent les frontières des royaumes Conceptuels, et protègent les êtres subjectifs des royaumes de l'Absolu. Éternels, dénués de remords et toujours vigilants, ils forment un rempart contre les monstruosités qui se dissimulent dans les plus obscures dimensions de l'univers et cherchent à mettre un terme au chaos, même quand celui-ci se trouve dans la demeure des dieux.

Des ennemis du chaos. Ils visitent les royaumes mortels lorsque le chaos menace de s'y répandre, ou lorsque les fils du destin s'enchevêtrent. Dans certains cas, un algorith accepte de servir un dieu de la Loi ou de répondre à l'appel d'une sorcière de l'écheveau.

Au combat, les algoriths utilisent des lames de force, et ils sont également capables de faire appel à une énergie universelle qui déconstruit le hasard, affaiblit leurs ennemis ou les réduit en petits tas de poudre cristalline alignée avec soin.

Sociables mais mystérieux. Quand ils sont en groupe, les algoriths se déplacent et combattent de manière silencieuse et coordonnée. Il n'est possible de les différencier que par d'infimes variations des formules qui leur recouvrent le corps. Le nombre 5 a une importance toute particulière pour les algoriths, mais ils sont bien peu à accepter (ou être capable) d'en expliquer la raison à une créature qui n'est pas elle-même un algorith. Les algoriths sont parfois organisés en castes, avec des rangs ou des commandants, mais aucun mortel n'a encore été capable de décoder les emblèmes mathématiques qui ornent leur chair. Les algoriths refusent d'ailleurs de parler de ces formules avec des créatures incapables de les comprendre.

De nature artificielle. Un algorith n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ou de dormir.

ALGORITH

Créature artificielle de taille Moyenne, loyal neutre

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 136 (16d8 + 64)

Vitesse 12 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	14 (+2)	19 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +8, Sag +7, Cha +8

Compétences Athletisme +9, Investigation +5, Perception +7, Perspicacité +7

Résistance aux dégâts d'acide, de froid, de foudre

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états charmé, empoisonné, épuisé, paralysé, pétrifié, terrorisé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 17

Langues commun, céleste, draconique, infernal

Dangerosité 10 (5 900 PX)

Forme immuable. Un algorith est immunisé à tous les sorts ou effets susceptibles d'altérer sa forme.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un algorith est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composante matérielle :

À volonté : *aide, détection de la magie, flou, porte dimensionnelle*

5/jour chacun : *dissipation de la magie*

1/jour : *communion* (5 questions), *mur de force*

ACTIONS

Attaques multiples. Un algorith porte deux attaques de rasoir de logique.

Rasoir de logique. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 31 (4d12 + 5) dégâts de force.

Cône de négation (Recharge 5–6). Un algorith peut projeter un cône d'énergie nulle. La cible qui se trouve dans le cône de 9 m subit 42 (12d6) dégâts de force et se trouve sous l'effet du sort *dissipation de la magie*. La cible peut réduire cette quantité de dégâts de moitié et annuler l'effet de *dissipation de la magie* en réussissant un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16.

Bombe de réalité (5/jour). Un algorith peut invoquer une minuscule rune de loi et la lancer comme une arme. Toute créature qui se trouve dans un rayon de 9 mètres autour de la case dans laquelle atterrit la bombe de réalité subit 21 (6d6) dégâts de force et se trouve étourdie jusqu'au début du prochain tour de l'algorith. Une cible qui réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16 subit la moitié de ces dégâts est n'est pas étourdie.



Alséide



Les alséides sont les gracieuses cousines des centaures des régions boisées. Elles possèdent le buste élancé d'une elfe tandis que le bas de leur corps est celui d'une biche. On les voit rarement loin des clairières boisées dans lesquelles elles vivent, c'est pourquoi on les appelle parfois les « nymphes de bocages », même si elles sont en réalité plus proche des elfes que des nymphes.

Gardiennes des forêts. Pour les alséides, la forêt est un individu à part entière et une amie et elles se méfient donc des étrangers qui ne partagent pas ce point de vue. Ainsi, les voyageurs égarés qui font preuve d'un profond respect pour la forêt auront peut-être la chance d'apercevoir la queue blanche d'une alséide disparaître au loin. S'ils se dépêchent de la poursuivre alors qu'elle s'éloigne en bondissant, la sympathique créature pourra les mener jusqu'à une route ou un chemin leur permettant de quitter la forêt. Ceux qui ne respectent pas la forêt peuvent également apercevoir une queue blanche et la poursuivre, mais elle les mènera alors à leur perte. Les alséides n'ont en effet aucun scrupule à massacrer les intrus qui brûlent ou coupent les arbres de leur forêt.

Des bois comme signe de prestige. Le front des alséides est orné de bois. Ceux-ci poussent très lentement et se ramifient tous les 10 ans au cours de leur premier siècle. Leurs autres ramifications se développent seulement avec la bénédiction de la forêt. On ne connaît pas d'alséide impériale à quatorze rameaux, mais de nombreuses tribus sont gouvernées par des alséides princières à treize rameaux. Les bois symbolisant leur statut, les alséides n'y ont jamais recours lors d'un combat. Trancher les bois d'une alséide, entièrement ou simplement un ou plusieurs rameaux, est perçu comme une humiliation doublée d'un châtiment sévère.

Des vagabonds à queue blanche. Les alséides sont profondément liées à toutes sortes de magies de la forêt et leurs dirigeants font généralement partie des classes druide ou rôdeur.

Alséide

Créature monstrueuse de taille Moyenne, chaotique neutre

Classe d'armure 14 (armure de cuir)

Points de vie 49 (9d8 + 9)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	8 (-1)	16 (+3)	8 (-1)

Compétences Discrétion +5, Nature +3, Perception +5, Survie +5

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15

Langues commun, elfique, sylvestre

Dangerosité 1/2 (100 PX)

Amie des bois. Quand une alséide est dans une forêt, elle ne laisse pas de trace et sait automatiquement où se trouve le vrai nord.

Actions

Lance. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6 + 1) dégâts perforants ou 5 (1d8 + 1) dégâts perforants si elle est utilisée à deux mains pour porter une attaque de corps à corps.

Arc court. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 24/94 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Variante : gardienne des bocages alséide

Une gardienne des bocages alséide a une dangerosité de 3 (700 PX). Les gardiennes des bocages expriment la colère de leur habitat primordial contre ceux qui le menacent. Une gardienne des bocages parle le druidique et possède les modifications suivantes :

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)

Points de vie 71 (13d8 + 13)

Incantation. Une gardienne des bocages est un lanceur de sort de niveau 5. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec une attaque de sort). Voici les sorts de druide qu'elle a préparés :

Tours de magie (à volonté) : *druidisme, assistance, produire une flamme, gourdin magique*

Niveau 1 (4 emplacements) : *amitié avec les animaux, soin des blessures, lueurs féeriques*

Niveau 2 (3 emplacements) : *messager animal, chauffer le métal, restauration inférieure*

Niveau 3 (2 emplacements) : *appel de la foudre, dissipation de la magie*

Remplacez l'action lance de l'alséide par la suivante :

Bâton. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher (+5 avec *gourdin magique*), allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 4 (1d6 + 1) dégâts contondants, ou 5 (1d8 + 1) dégâts contondants utilisé avec deux mains, ou 7 (1d8 + 3) dégâts contondants avec *gourdin magique*.

Amanite myconide

La chair de l'amanite va du blanc au chaud jaune orangé en passant par le gris clair. Sa tête ressemble à un chapeau de champignon, souvent rouge à pois blancs, rouge au centre avec une bordure brune, ou dans les tons de bleu-violet. Bien que sa gueule présente des crocs vicieux, elle s'en sert uniquement pour ingérer de la terre ou des nutriments minéraux.

Cultivateurs de champignons. Ces champignons intelligents s'occupent de blanches forêts de champignons dans le monde souterrain et sont alliés aux darakhuls. Malgré leur sinistre nom, ce sont surtout des fermiers qui cultivent des dizaines d'espèces de champignons dans les profondeurs, partout où ils trouvent de l'eau, du fumier et un peu de terre ou de vase. C'est pourquoi les autres races les attaquent rarement. Les goules ne les mangent pas et il est impossible de les changer en darakhuls.

Spores toxiques. Bien que les amanites soient plutôt pacifiques, leurs spores sont toxiques et soporifiques. Elles font d'excellents alliés au combat, car leurs capacités pénalisent les adversaires, mais n'ont rien de mortel. Elles utilisent leur poison et leurs spores soporifiques contre les créatures vivantes et fuient les créatures artificielles et les morts-vivants. Elles comptent sur leurs alliés (les nécrophores, les darakhuls, les vers pourpres, les fureteurs obscurs et même quelques diables) pour repousser leurs plus puissants ennemis.

Clones. Les amanites myconides vivent en groupes communautaires de clones apparentés. Elles se reproduisent de manière asexuée, un ancien et ses rejetons étant presque identiques hormis pour leur âge. Ces groupes de clones s'appellent des anneaux d'amanites.

Les myconides ne construisent pas de hutte ni de village, leurs groupes sont définis par leurs récoltes et leur apparence générale. De nombreux sages affirment qu'ils ne sont que les corps mobiles produits par les forêts qu'ils entretiennent et que c'est pour cela qu'ils se battent si férocement pour défendre leurs bois de champignons géants.

Amanite myconide

Plante de taille Moyenne, neutre mauvaise

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 90 (12d8 + 36)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	9 (–1)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues —

Dangerosité 4 (1 100 PX)

Spores de détresse. Quand une amanite myconide reçoit des dégâts, les autres myconides dans un rayon de 72 mètres sentent sa douleur.

Soleillite aiguë. Sous la lumière du soleil, le myconide est désavantagé sur les jets d'attaque et de sauvegarde et les tests de caractéristiques. Il meurt s'il passe plus d'une heure exposé à la lumière directe du soleil.

Actions

Attaques multiples. Le myconide utilise ses spores d'amanite ou soporifiques puis fait une attaque de poing.

Poing. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (4d4 + 1) dégâts contondants plus 10 (4d4) dégâts de poison.

Spores d'amanite (3/jour). Le myconide vise une créature située dans son champ de vision et dans un rayon de 1,50 mètre. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, sans quoi elle est empoisonnée pendant 3 rounds. Tant qu'elle est empoisonnée ainsi, elle subit 10 (4d4) dégâts de poison au début de chacun de ses tours. Elle refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et, sur une réussite, elle met un terme à l'effet.

Spores soporifiques (3/jour). Le myconide vise une créature située dans son champ de vision et dans un rayon de 1,50 mètre. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, sans quoi elle se trouve inconsciente et empoisonnée pendant 1 minute. Une créature inconsciente se réveille si elle subit des dégâts ou si une autre utilise une action pour la secouer.



Amphiptère

On croise généralement les amphiptères en groupes, sous la forme d'un vol de serpents aux ailes de chauve-souris et à la tête surmontée d'une crête dorée, qui surgit brusquement du feuillage.

Des vouivres miniatures. Un amphiptère est doté d'ailes de chauve-souris et d'un dard caudal, tout comme une vouivre. Il a beau posséder un corps reptilien et écailleux, ses ailes sont couvertes de plumes, d'un jaune-verdâtre.

Aériens et véloces. En dépit de leur taille, les amphiptères sont capables de se déplacer avec une aisance surprenante et de changer abruptement de direction en plein vol afin de fondre en piqué sur une cible et lui porter un coup avant de s'enfuir. Ils passent ainsi leur temps à fondre sur leurs adversaires avant de s'éloigner et ils en profitent pour les mordre de leurs dents effilées comme des aiguilles ou les frapper de leur dard caudal venimeux. Une fois que leur adversaire est empoisonné et blessé, les amphiptères se jettent sur lui dans un nuage bruyant d'ailes battantes, de crocs et de dards.

La force dans le nombre. Malgré leurs capacités à se battre, les amphiptères ne sont pas particulièrement courageux. Ils se cachent généralement en petits groupes dans d'épais feuillages et en émergent dans un concert de battement d'ailes lorsqu'une proie s'approche. Ils sont capables d'une ruse et d'une ténacité surprenantes quand ils se trouvent en larges groupes et ils peuvent ainsi harceler des ennemis pendant plusieurs minutes, voire plusieurs heures, avant de porter le coup fatal.

AMPHIPTÈRE

Bête de taille Moyenne, non alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 60 (8d8 + 24)

Vitesse 6 m, escalade 6 m, vol 18 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	18 (+4)	17 (+3)	2 (-4)	16 (+3)	6 (-2)

Compétences Perception +5

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 15

Langues —

Dangerosité 3 (700 PX)

Repli aérien. Un amphiptère ne provoque par d'attaque d'opportunité quand il vole hors de portée d'un ennemi.

Débordement. Deux amphiptères peuvent occuper le même emplacement au même moment. Un amphiptère qui partage son emplacement avec un de ses congénères qui n'est pas neutralisé est avantagé à ses jets d'attaque de corps à corps.

ACTIONS

Attaques multiples. Un amphiptère porte une attaque de morsure et une attaque de dard caudal.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.

Dard caudal. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 7 (1d6 + 4) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégâts de poison et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou être empoisonnée pendant 1 heure.



Andrenjinyi

Un andrenjinyi est un gigantesque serpent à tête noire long de plus de 18 mètres et qui est couvert d'écailles luisantes formant des motifs de toutes les couleurs imaginables. L'air qui entoure ces serpents est lourd et chargé de la même odeur qui envahit le désert rouge, quand le sol est gorgé d'eau après un orage torrentiel.

Les andrenjinyis sont les descendants du Serpent arc-en-ciel, le premier et plus puissant des esprits existant au commencement du monde. Les enfants du Serpent arc-en-ciel sont des esprits dichotomiques de la nature qui représentent la terre et le ciel, le soleil et la pluie, les hommes et les femmes et la naissance et la destruction.

Les derniers de leur espèce. Les andrenjinyis sont nés des écailles rejetées par le Serpent arc-en-ciel quand elle muait au cours de ses pérégrinations primordiales. Depuis qu'elle a rejoint les étoiles, cependant, elle n'en a pas créé de nouveaux et, si les andrenjinyis sont des esprits intemporels de la fertilité, ils sont incapables de se reproduire et chacun est ainsi un être irremplaçable lié à la création primitive.

Des chasseurs et des transformateurs. Les andrenjinyis sont des créatures aquatiques par nature, c'est pourquoi ils apprécient particulièrement les profondeurs fraîches et pleines de vie des rivières et des lacs. Ces serpents attaquent généralement les intrus, sauf si ceux-ci s'approchent en accomplissant les rites adéquats ou en leur faisant les bonnes offrandes – ils doivent pour cela réussir un test d'Intelligence (Religion) DD 20.

Les andrenjinyis chassent, comme les autres animaux, mais ils utilisent leur gosier transmutant pour transformer les proies qu'ils dévorent en nouvelles espèces, pour lesquelles ils créent des couples mixtes. C'est la raison pour laquelle le bassin sacré d'un andrenjinyi et ses environs sont souvent peuplés d'une ménagerie d'animaux aussi étranges que beaux.



Ils exigent obéissance et rites. Grâce aux rituels adaptés et à des preuves d'obéissance, certaines communautés peuvent obtenir d'un andrenjinyi qu'il les protège en mettant fin à une période de sécheresse par une pluie torrentielle, en proposant un remède contre une affliction ou en détruisant un ennemi. Les révérés andrenjinyis s'offusquent cependant quand ceux qui leur demande de l'aide brisent certains interdits ayant trait à la famille et à la fertilité, dont notamment l'inceste, le viol et le matricide, mais également quand ils ne remplissent pas d'obscures obligations, comme celle consistant à apaiser les enfants tristes ou à leur sacrifier rituellement du sang menstruel. Les punitions qu'ils infligent alors sont aussi cruelles que disproportionnées, d'autant qu'elles touchent souvent l'ensemble d'une communauté. Il peut s'agir d'une période d'écrasante sécheresse à des pluies diluviennes, mais également de pétrification, d'une épidémie, ou d'une agressivité animale accrue. La décision que prend une communauté d'associer son bien-être à la présence d'un andrenjinyi est ainsi à double tranchant.

ANDRENJINYI

Céleste de taille Gigantesque, neutre

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 228 (13d20 + 91)

Vitesse 18 m, fouissement 6m, escalade 6 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	17 (+3)	25 (+7)	10 (+0)	18 (+4)	23 (+6)

Jets de sauvegarde Con +12, Sag +9, Cha +11

Compétences Arcanes +5, Perception +9, Religion +5

Résistance aux dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre

Immunité contre les dégâts psychiques

Sens vision dans le noir 18 m, perception des vibrations 36 m, Perception passive 19

Langues commun, céleste, géant, sylvestre

Dangerosité 15 (13 000 PX)

Amphibie. Un andrenjinyi peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un andrenjinyi est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +11 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, en utilisant seulement des composantes verbales.

À volonté : *communication avec les animaux, création d'eau, façonnage de la pierre*

3/jour chacun : *contrôle du climat, dissipation de la magie, réincarnation*

1/jour chacun : *communion avec la nature, contagion, croissance végétale, flétrissement, pétrification*

Résistance à la magie. Un andrenjinyi est avantagé à ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme d'un andrenjinyi sont magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Un andrenjinyi porte deux attaques, la première avec sa morsure et la seconde avec comprimer. Si les deux attaques touchent la même cible, celle-ci se trouve alors avalée.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +15 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché :* 36 (4d12 + 10) dégâts perforants.

Comprimer. *Attaque d'arme au corps à corps :* +15 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 36 (4d12 + 10) dégâts contondants et la cible est empoignée (évasion DD 20). Jusqu'au terme de l'empoignade, la cible est entravée et l'andrenjinyi ne peut pas comprimer d'autre cible.

Arc en ciel. Par une action, un andrenjinyi est capable de se téléporter instantanément entre deux sources d'eau fraîche dans un rayon de 1,50 km. S'il utilise ce pouvoir lors d'un tour, il ne peut pas se déplacer normalement ni faire d'autre action pendant ce tour. Quand ce pouvoir est activé, un arc-en-ciel apparaît pendant 1 minute entre le point de départ et de destination.

Avaler. Si un andrenjinyi réussit à mordre et à comprimer une même cible lors d'un tour, il avale cette créature. La cible se trouve alors aveuglée et entravée et elle bénéficie d'un abri total contre les attaques et les autres effets venant de l'extérieur de l'andrenjinyi. Un andrenjinyi peut contenir jusqu'à trois créatures de taille Moyenne ou quatre créatures de Petite taille en même temps. Si une créature avalée inflige 20 points de dégâts ou plus en un seul tour à l'andrenjinyi, celui-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 à la fin de ce tour, sans quoi il régurgite toutes les créatures avalées, qui tombent alors à terre dans un rayon de 1,50 m autour du serpent. Si l'andrenjinyi est tué, une créature avalée n'est plus considérée comme entravée et elle peut s'extirper de la carcasse en dépensant 4,50 mètres de mouvement. Une fois sortie, elle se trouve dans l'état à terre. Un andrenjinyi peut régurgiter des créatures avalées par une action libre.

Gosier transmutant. Quand une créature est avalée par un andrenjinyi, elle doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19 à chaque round à la fin de son tour. Sur un échec, elle se trouve sous l'effet de *métamorphose suprême* et l'andrenjinyi lui attribue une nouvelle forme. Il s'agit d'un effet permanent, qui peut être dissipé ou prendre fin grâce à un *souhait* ou une magie similaire.

LE SERPENT ARC-EN-CIEL

Quand la terre, plate et dénuée de relief, était encore vierge de plantes, d'animaux et de dieux, le Serpent arc-en-ciel s'éveilla et donna forme au monde à l'aide de son corps colossal. Les traces de son passage formèrent les rivières, les lieux où elle se reposait formèrent des lacs et des collines apparurent là où elle creusait. Quand elle se lassa de ses pérégrinations, elle donna naissance aux animaux qui peuplent la terre.

Le Serpent arc-en-ciel édicta alors des lois que tous devaient suivre, sous peine d'être transformés en montagnes et en collines et condamnés à ne plus jamais fouler le sol du monde. Ceux qui respectèrent les lois furent récompensés par une forme humanoïde et une conscience. Son travail terminé, le Serpent arc-en-ciel partit dormir dans les étoiles, laissant ses enfants spirituels, les andrenjinyis, veiller sur la création.

Les clercs qui suivent la voie du Serpent arc-en-ciel doivent choisir le domaine de la Vie.

Angatra

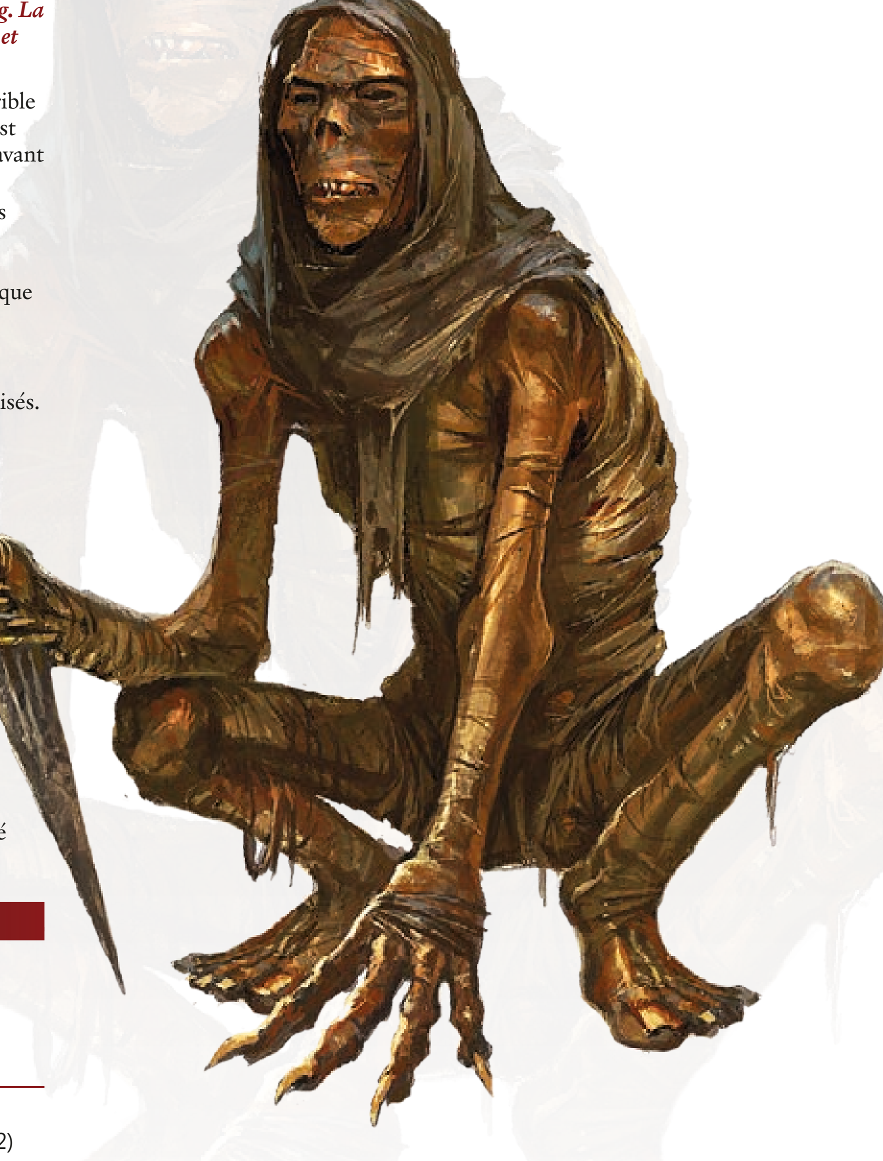
Cette créature flétrie est enveloppée dans des guenilles tachées de sang. La capuche en lambeau qui lui couvre le visage cache des yeux brillants et avides de sang.

Dans certaines tribus, enfreindre les tabous locaux appelle une terrible vengeance de la part des esprits ancestraux, surtout si le coupable est un chef tribal ou un ancien. Il est alors maudit et banni de la tribu, avant d'être traqué et exécuté.

Lié au corps et entombé. Le corps est alors enveloppé des pieds à la tête dans un tissu lamba, afin d'apaiser son esprit et le lier à son enveloppe mortelle, puis scellé dans un tombeau éloigné des lieux funéraires traditionnels, afin que personne ne trouble son repos et que cet esprit impur ne souille pas les autres morts.

Une lente purification rituelle. Tous les dix ans, la tribu accomplit le rituel du famadihana, au cours duquel les corps sont enveloppés dans de nouveaux tissus lambas et les ancêtres sont apaisés. Au cours des générations, ce rituel permet à ces ancêtres maudits d'expier leurs péchés afin de pouvoir finalement traverser les portes de l'au-delà. Par contre, si les descendants d'un individu abandonnent leur tâche ou si la tombe scellée est profanée, l'âme maudite se transforme en angatra.

Un esprit courroucé. Le corps de l'individu se trouve investi par un esprit ancestral puissant et maléfique et une horrible métamorphose se produit au sein de son cocon en décomposition. Les ongles de la créature se transforment en terribles griffes, son cuir s'épaissit et se durcit et sa silhouette flétrie se trouve capable de faire preuve d'une vitesse et d'une agilité surnaturelles. En quelques jours, l'angatra est assez fort pour réduire le tissu qui l'enveloppe en lambeaux. Il traque alors ses descendants afin de partager avec eux les tourments et la colère qui ont été les siens pendant tout le temps où son esprit s'est attardé dans ce monde.



ANGATRA

Mort-vivant de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 85 (10d8 + 40)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	20 (+5)	18 (+4)	8 (-1)	12 (+1)	15 (+2)

Compétences Discrétion +8, Perception +4

Résistance aux dégâts nécrotiques ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques

Immunité contre les dégâts de poison

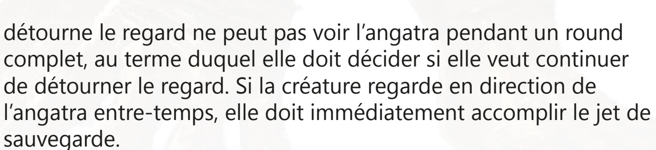
Immunité contre les états charmé, empoisonné, épuisé, terrorisé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues toutes les langues qu'il connaissait de son vivant

Dangerosité 6 (2 300 PX)

Regard d'agonie. Quand une créature qui peut voir les yeux d'un angatra commence son tour à moins de 9 mètres de celui-ci et que l'angatra n'est pas neutralisé et peut voir la créature, alors celle-ci doit faire un jet de sauvegarde de Charisme DD 13. Sur un échec, le seuil de douleur de la créature est abaissé, ce qui a pour effet de la rendre vulnérable à tous les types de dégâts jusqu'au début de son prochain tour. À moins qu'elle soit surprise, la créature peut éviter d'avoir à faire ce jet de sauvegarde en détournant les yeux au début de son tour. Une créature qui détourne le regard ne peut pas voir l'angatra pendant un round complet, au terme duquel elle doit décider si elle veut continuer de détourner le regard. Si la créature regarde en direction de l'angatra entre-temps, elle doit immédiatement accomplir le jet de sauvegarde.



Courroux des ancêtres. Un angatra reconnaît immédiatement les individus qui descendent de sa tribu. Il est avantagé à ses jets d'attaque contre ces créatures, et ces dernières sont désavantagées à leurs jets de sauvegarde contre les effets des traits et des attaques de l'angatra.

Actions

Attaques multiples : Un angatra porte deux attaques avec ses griffes.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 10 (2d4 + 5) dégâts perforants, et la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou se trouver paralysée par la douleur jusqu'à la fin de son prochain tour.

Ange enchaîné

Bien que leurs ailes soient encore couvertes de plumes, les yeux sans âme de ces anges trahissent leur rage et leur soif de sang. Ils sont invariablement enchaînés, menottés, ou portent des crochets barbelés enfoncés dans leurs chairs comme marques de leur captivité. Au bout des lourdes chaînes de certains d'entre eux se trouvent des archidiables ou autres grands démons, qui les tiennent en laisse. L'auréole de tous les anges enchaînés est d'un noir profond et ils sont nombreux à présenter un ou plusieurs membres entièrement écorchés.

Brisés et enchaînés. Ces anges ont été capturés par des démons, torturés et forcés à se mettre au service des ténèbres. Posséder une meute d'anges enchaînés est un symbole de prestige parmi les serviteurs du mal. Un ange enchaîné se bat pour les forces du mal tant qu'il est enchaîné, pour le plus grand amusement des démons et des diables.

Une chance de se racheter. Si l'âme des anges enchaînés a été souillée par le sang des innocents, ils espèrent toujours, au plus profond de leur être, atteindre la rédemption, ou au moins le soulagement que peut leur offrir la mort. Toute créature qui tue un ange enchaîné reçoit sa gratitude et se trouve récompensée par tous les effets du sort *festin des héros*. Si un ange enchaîné ne peut atteindre la rédemption, il devient une véritable force de destruction.

Ange enchaîné

Céleste de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 88 (16d8 + 16)

Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +6, Sag +7, Cha +8

Compétences Perception +7

Sens vision dans le noir 60 m, Perception passive 17

Résistance aux dégâts perforants

Immunité contre les dégâts de feu, radiants

Langues commun, céleste, infernal

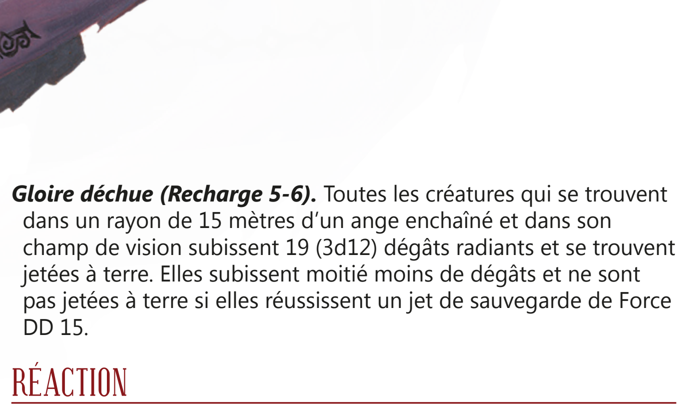
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Rédemption. Tout lanceur de sorts assez courageux pour lancer le sort *déblocage* sur un ange enchaîné peut tenter de le libérer de ses chaînes, mais il s'expose en réaction à une explosion de flammes impies. Le lanceur de sorts subit 16 (3d10) dégâts de feu et 16 (3d10) dégâts radiants, ou moitié moins s'il réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16. Si le lanceur de sorts survit, l'ange fait immédiatement un jet de sauvegarde de Sagesse DD 20. S'il réussit, ses chaînes tombent, il reprend ses esprits et son alignement redevient Bon. S'il échoue, toute nouvelle tentative de lancer *déblocage* sur ses chaînes échoue automatiquement pendant une semaine.

Actions

Attaques multiples. L'ange enchaîné porte deux attaques à l'aide de son épée à deux mains enflammée.

Épée à deux mains enflammée. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants plus 16 (3d10) dégâts de feu.



Gloire déchue (Recharge 5-6). Toutes les créatures qui se trouvent dans un rayon de 15 mètres d'un ange enchaîné et dans son champ de vision subissent 19 (3d12) dégâts radiants et se trouvent jetées à terre. Elles subissent moitié moins de dégâts et ne sont pas jetées à terre si elles réussissent un jet de sauvegarde de Force DD 15.

Réaction

Ruse fiélonne. Quand une créature qui se trouve dans un rayon de 18 mètres lance un sort divin, l'ange enchaîné peut contrer ce sort s'il réussit un test de Charisme de DD 10 + le niveau du sort.

Ange fidèle

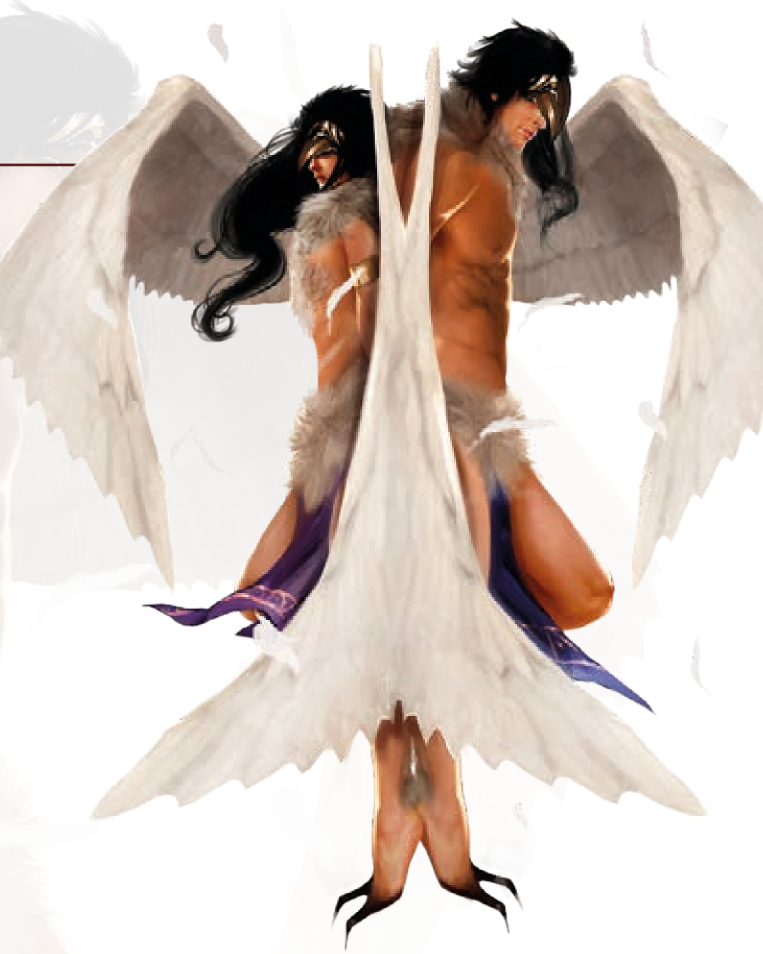
Ce qui ressemble de prime abord à un couple d'animaux change de forme pour devenir deux célestes. Leur forme humanoïde conserve des traces de leur forme animale et ils se déplacent en parfaite harmonie.

Les anges fidèles naissent d'âmes tellement dévouées l'une envers l'autre que leur amour transcende la mort.

Amis des amoureux. Les fidèles ont pour mission d'encourager les mortels à respecter les liens qui les unissent aux autres. Ils aident les amants à affronter les obstacles et punissent les adversaires de l'amour. Là où les édits culturels viennent s'interposer avec l'amour, ils tentent de trouver une solution permettant aux amoureux de rester ensemble.

De discrets diplomates. Ils préfèrent la diplomatie à la force et, malgré le sentiment d'urgence qui accompagne l'amour, ils vivent parfois en secret parmi les mortels pendant des années ou des décennies en menant de discrètes campagnes contre les mœurs sociales et culturelles qui empêchent l'amour d'atteindre son plein potentiel.

Enragés par la passion. Quand un amour est renié ou des amants séparés, les anges fidèles peuvent entrer dans de terribles colères, nées de la passion avec laquelle ils croient à leurs convictions.



ANGE FIDÈLE

Céleste de taille Moyenne, loyal bon

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 104 (16d8 + 32)

Vitesse 12 m, vol 12 m (forme d'ange), ou 3 m, vol 24 m (forme d'aigle)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +5, Int +5, Sag +6, Cha +7

Compétences Perception +6, Perspicacité +6

Résistance aux dégâts de feu, de foudre, de poison ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques

Immunité contre les dégâts d'acide, de froid

Immunité contre les états charmé, empoisonné, pétrifié

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 16

Langues commun, céleste, infernal

Dangerosité 5 (1 800 PX)

Métamorphe. Un ange a le choix entre plusieurs formes : une forme de céleste ailé, sa forme mortelle d'origine et celle d'un aigle de taille Moyenne. Ses statistiques sont les mêmes, quelle que soit la forme, à l'exception des attaques qu'il peut porter sous forme d'aigle.

En contact permanent. Les anges fidèles connaissent toujours l'humeur et l'état de santé de leur compagnon. Les dégâts qui sont infligés à l'un d'entre eux sont partagés entre les deux et, s'il n'est pas possible de partager ces dégâts équitablement, la cible originelle de l'attaque subit le point de dégât supplémentaire. Tout autre effet délétère, comme une réduction de caractéristique, affecte les deux de la même manière.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un ange fidèle est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composante matérielle.

À volonté : *assistance, épargner les mourants, lumière, purification de la nourriture et de l'eau*

3/jour : *rayon ardent* (5 rayons), *soin des blessures*

1/jour : *amélioration de caractéristique, bénédiction, détection du mal et du bien, lumière du jour, protection contre le mal et le bien, sanctification*

Résistance à la magie. Un ange est avantagé à ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme d'un ange sont magiques quand il se trouve sous sa forme d'aigle.

Au côté de mon amour. S'il est séparé de son compagnon, chaque ange fidèle peut utiliser *changement de plan* et *téléportation* 1/jour pour le rejoindre.

Fidélité à toute épreuve. Les anges fidèles ne se séparent jamais volontairement de leur compagnon. Aucun effet magique ou pouvoir ne peut pousser un ange fidèle à agir contre son compagnon et aucun effet de charme ou de domination ne peut réussir à les éloigner ou changer les sentiments d'amour et de loyauté qu'ils éprouvent l'un envers l'autre.

Actions

Attaques multiples. Un ange porte deux attaques avec son épée longue ou son arc long ; sous sa forme d'aigle il peut faire à la place deux attaques avec ses serres et une avec son bec.

Épée longue +1 (uniquement sous forme de mortel ou d'ange). *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (1d8 + 6) dégâts tranchants ou 11 (1d10+ 6) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

Arc long +1 (uniquement sous forme de mortel ou d'ange). *Attaque d'arme à distance :* +8 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 9 (1d8 + 5) dégâts perforants.

Bec (uniquement sous forme d'aigle). *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (1d8 + 5) dégâts perforants.

Serres (uniquement sous forme d'aigle). *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants.

Anubien

Un tourbillon de sable se condense pour prendre la forme d'un humanoïde au visage canin, dont les yeux brillent d'une étrange lueur bleue. Les anubiens sont des élémentaires invoqués pour garder des tombes ou protéger des trésors.

Des tas de poussière. Un anubien au repos ressemble à un tas de sable ou de poussière, souvent disséminé dans un endroit déjà poussiéreux. Lorsqu'il est en éveil, il prend la forme d'un humanoïde musculeux à tête de chacal. Quand il est détruit, un anubien se désagrège et n'est plus qu'un tas de sable inerte.

Mort à ceux qui ne portent pas d'armure. Lors des combats, les anubiens s'attaquent en priorité à leurs ennemis dépourvus d'armure. Ils associent en effet ces créatures aux lanceurs de sorts qui les invoquent depuis des siècles pour qu'ils les servent. Leur rancœur les pousse donc à attaquer en priorité ces créatures, s'ils n'en sont pas empêchés par des liens magiques.

Coopération au cœur des tempêtes de sable. Les anubiens se battent efficacement en groupe, en utilisant leur attaque haboob pour isoler les cibles les plus vulnérables.

De nature élémentaire. Un anubien n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ou de dormir.

Anubien

Élémentaire de taille Moyenne, chaotique mauvais

Classe d'armure 13

Points de vie 44 (8d8 + 8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Compétences Discrétion +5 (+7 dans un terrain sablonneux)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états à terre, empoigné, empoisonné, entravé, épuisé, inconscient, paralysé, pétrifié

Sens vision dans le noir 18 m, perception des vibrations 9, Perception passive 11

Langue primordial

Dangerosité 2 (450 PX)

Marche du sable. Au lieu de bouger, la forme humanoïde d'un anubien peut se fragmenter en un tas de sable et se reformer à un autre emplacement inoccupé dans un rayon de 3 mètres. Ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Après avoir utilisé ce trait dans un terrain sablonneux, l'anubien peut se cacher dans le cadre de son déplacement, même s'il est en train d'être observé. Les anubiens peuvent utiliser leur marche du sable pour passer sous des portes ou traverser des obstacles similaires, pour peu que ceux-ci soient percés d'une ouverture assez large pour permettre le passage de sable.

Vulnérabilité à l'eau. Pour chaque tranche de 1,50 mètre parcourue par un anubien en contact avec de l'eau, ou pour chaque volume de 4 litres d'eau qui l'éclabousse, il subit 2 (1d4) dégâts de froid. Un anubien complètement immergé dans de l'eau subit 10 (4d4) dégâts de froid au début de son tour.

Actions

Attaques multiples. Un anubien porte deux attaques de griffe.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Haboob (1/jour). Un anubien est capable de créer une tempête de sable de la forme d'un cylindre de 9 mètres de haut sur 1,50 mètre de rayon, qui se déplace avec lui. La visibilité est nulle dans la zone occupée par la tempête et toute créature qui y pénètre et qui n'est pas un anubien doit réussir un test de Force DD 13 pour ne pas se trouver entravée par celle-ci. En outre, toute créature qui n'est pas un anubien qui termine son tour dans la tempête de sable subit 3 (1d6) dégâts tranchants. L'anubien peut faire durer le haboob jusqu'à 10 minutes en se concentrant comme s'il s'agissait d'un sort. Pendant qu'il se concentre ainsi, sa vitesse est réduite à 1,50 mètre et il ne peut pas se déplacer à l'aide de la marche du sable. Les créatures entravées par la tempête de sable se déplacent avec l'anubien. Une créature peut tenter de se libérer ou de libérer une créature adjacente qui se trouve prise dans la tempête de sable en utilisant une action pour faire un test de Force DD 13. Sur une réussite, la créature ciblée n'est plus entravée.



Apparition putride

Des branches, des brindilles et autres débris se mêlent au corps de ces cadavres ambulants dont la gueule béante grouille souvent de vermine.

Morts-vivants des marais. Une apparition putride est un cadavre animé couvert de boue, de mousse et de détritus du marécage. Ce sont les restes titubants d'individus qui ont péri perdus dans un vaste marais, par malchance ou suite à malveillance. Leur envie désespérée de fuir le marais de leur vivant s'est muée dans la mort en haine à l'égard des vivants. Ils se rassemblent souvent en un lieu souillé par des actes maléfiques.

Îles moussues. En l'absence de victime potentielle, l'apparition putride s'enfonce sous l'eau et la vase, se laissant recouvrir de mousse et de plantes aquatiques tandis que la vermine s'installe dans ses chairs putréfiées. Quand une créature vivante approche, l'apparition putride endormie jaillit de sa cachette aquatique et l'attaque, la martelant de ses poings avant de sauter sur les ennemis à terre pour les ensevelir sous la vase. Son assaut ne dénote ni préparation, ni ruse, mais dans le marais elle se déplace plus facilement que les intrus et attaque avec une détermination qui passe facilement pour de la volonté.

Nid à sangsues. Une apparition putride crée des conditions de vie idéales pour les sangsues et devient souvent un hôte ou une cachette pour une grande colonie de ces bêtes.

De nature morte-vivante. Une apparition putride n'a pas besoin de respirer, manger, boire ou dormir.

Apparition putride

Mort-vivant de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 44 (8d8 + 8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	8 (–1)	13 (+1)	6 (–2)	11 (+0)	6 (–2)

Résistance aux dégâts contondants et perforants issus d'armes non magiques

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états charmé, empoisonné, épuisé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues —

Dangerosité 2 (450 PX)

Immobilité parfaite. L'apparition putride ensevelie sous la vase est considérée comme invisible.

Marche dans le marais. Une apparition putride ne subit pas de malus de déplacement en terrain marécageux.

Actions

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d8 + 3) dégâts contondants.

Vomir des sangsues (Recharge 6). Une apparition putride peut vomir le contenu de son estomac sur une cible dans un rayon de 1,50 mètre. En plus de boue et de bile, ce vomi comprend 2d6 sangsues mortes-vivantes qui se collent sur la cible. Une créature subit 1 dégât nécrotique par sangsue au début de son tour tandis que l'apparition gagne un nombre égal de points de vie temporaires. Par une action, une créature peut arracher ou détruire 1d3 sangsues présentes sur sa personne ou un allié adjacent.



Araignée à lignes rouges

Le nom de ces araignées vient des bandes rouge sombre sur leur abdomen, au dessin spécifique à chacune, et de leur technique de chasse particulière. Les plus grandes chassent dans la canopée ombragée des forêts tempérées et subtropicales.

Chasseresses de la taille d'une main. Ces araignées brunes velues ne sont pas des monstres gigantesques, mais elles sont bien assez grosses pour inquiéter. Une lignes rouges typique est aussi grande qu'une main humaine aux doigts écartés, mais certaines deviennent aussi grosses que des petits chiens.

Ligne de toile. Les lignes rouges ne tissent pas de toile, elles se perchent en hauteur et attendent le passage d'une proie. Quand l'une d'elles s'approche, l'araignée lance une ligne faite de filaments de toile pour la prendre dans un collet et bondit au bout de la ligne pour administrer une profonde morsure dont le puissant venin neutralise des proies bien plus grosses qu'elle. Elle dévore ensuite la chair tendre à l'aide de ses puissantes mâchoires.

Citadines. On trouve souvent les lignes rouges dans les villes, où leur taille en fait une excellente alternative au crabe garroteur pour certaines formes de divination. Elles sont très appréciées des marchands de créatures exotiques, généralement une fois leurs glandes à venin retirées, mais pas toujours. Les gobelins, les kobolds et quelques humains les utilisent pour contrôler les populations de souris et de rats plutôt que d'employer des chats, sachant qu'elles font des animaux de compagnie corrects si elles sont bien nourries. Une araignée à lignes rouges affamée risque fort de dévorer les autres animaux domestiques voire même son propriétaire.

ARAIGNÉE À LIGNES ROUGES

Bête de Très Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 13

Points de vie 2 (1d4)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (–3)	16 (+3)	10 (+0)	1 (–5)	10 (+0)	2 (–4)

Compétences Perception +2, Discrétion +5

Immunité contre les dégâts psychiques

Immunité contre les états charmé, terrorisé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues —

Dangerosité 1/4 (50 PX)

Pattes d'araignée. L'araignée peut escalader n'importe quelle surface, y compris marcher au plafond, sans faire de test de caractéristique.

Marche sur les toiles. L'araignée ignore les restrictions de mouvement provoquées par les toiles.

ACTIONS

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât perforant. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Consitution DD 10, sans quoi elle subit 3 (1d6) dégâts de poison et se retrouve empoisonnée jusqu'au début du prochain tour de l'araignée. Une créature rate automatiquement le jet de sauvegarde et subit 1d6 dégâts de poison supplémentaires si une autre araignée à lignes rouges la mord alors qu'elle est déjà empoisonnée ainsi.

Ligne de plongée. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 18 m, une cible. Touché : l'araignée se déplace immédiatement de toute la longueur du filament de toile (18 mètres au maximum) jusqu'à atteindre sa cible qu'elle mord en étant avantagée. Cette attaque fonctionne uniquement si l'araignée est en hauteur par rapport à sa cible et à au moins 3 mètres d'elle.



Araignée de Leng

Ces araignées violettes boursouflées disposent de petites griffes sur les pattes avant qu'elles utilisent comme des mains. Leur abdomen est d'un blanc violacé écœurant.

Haine des humanoïdes. Les malveillantes araignées de Leng sont très intelligentes. C'est une race très ancienne, chargée des connaissances maléfiques et d'un mal hideux, animée d'une haine sans bornes à l'égard de toutes les races humanoïdes. Elle dispose parfois d'araignées marchespectre comme gardiens ou soldats.

Un sang dangereux. Leur sang est un poison corrosif pour la plupart des créatures du plan matériel. Les habitants de Leng aiment s'en servir pour fabriquer des harpons éthérés et des filets enchantés.



Araignée de Leng

Aberration de Grande taille, chaotique mauvaise

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 144 (17d10 + 51)
Vitesse 9 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	10 (+0)



Jets de sauvegarde Dex +6, Con +6, Int +6
Compétences Athlétisme +5, Perception +3, Discrétion +6
Résistance aux dégâts de poison
Immunité contre les états charmé, empoisonné, inconscient
Sens vision dans le noir 72 m, Perception passive 13
Langues commun, langue du Vide
Dangerosité 7 (2 900 PX)

Étrange compréhension. Une araignée de Leng peut lire et utiliser n'importe quel parchemin.

Incantation innée. L'araignée de Leng utilise l'Intelligence comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Elle peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *compréhension des langues, détection de la magie, poigne électrique*
3/jour chacun : *bouclier, silence*
1/jour chacun : *œil magique, confusion, motif hypnotique, peau de pierre*

Sang empoisonné. Si un assaillant touche une araignée de Leng avec une attaque de corps à corps alors qu'il est à 1,50 mètre d'elle ou moins, il doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, sans quoi il subit 7 (2d6) dégâts de poison et se trouve empoisonné jusqu'au début de son tour suivant.

Riposte électrique : Quand une araignée de Leng lance *bouclier*, elle peut aussi faire une attaque de *poigne électrique* pour 9 (2d8) dégâts de foudre contre un ennemi situé dans un rayon de 1,50 mètre lors de la même réaction.

Actions

Attaques multiples. Une araignée de Leng fait deux attaques de griffes ou deux attaques de bâton ou une de chaque.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d10 + 3) dégâts tranchants plus 4 (1d8) dégâts de poison.

Crachat de venin. *Attaque d'arme à distance :* +6 pour toucher, allonge 18 m, une cible. *Touché :* 16 (3d8 + 3) dégâts de poison et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14, sans quoi elle est empoisonnée et aveuglée jusqu'à la fin de son prochain tour.

Bâton de Leng. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (2d6 + 2) dégâts contondants plus 13 (2d12) dégâts psychiques et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15, sans quoi elle est étourdie jusqu'au début du prochain tour de l'araignée.

Réactions

Haine ancestrale. Une araignée de Leng réduite à 0 point de vie fait une dernière attaque de crachat de venin avant de mourir.

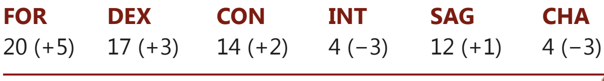


Araignée des sables

Quand une araignée des sables attaque, ses deux pattes avant mouchetées de brun jaillissent du sable à une vitesse fulgurante, suivies par un corps de la taille d'un cheval. Elle attaque aussi bien en plein jour que de nuit.

Traîner sa proie dans un tunnel. L'araignée des sables rôde sous les plaines arides et les prairies desséchées. Ce carnivore chasse les habitants du désert et les voyageurs traversant les plaines en s'enterrant dans le sable meuble afin de se dissimuler entièrement. Quand une proie passe au-dessus de son piège, l'araignée jaillit hors de sa cachette, attrape sa victime et la traîne sous le sable où elle l'enveloppe de toile avant de la poignarder à mort.

Meutes d'araignées. Mais il y a plus terrifiant qu'une araignée des sables : une meute d'araignées des sables chassant ensemble. Elles construisent des réseaux de tunnels connectés, appelés une constellation, qui abritent une femelle et deux ou trois mâles. Elles travaillent de concert, l'une attaquant pour attirer l'attention tandis qu'une ou deux autres surgissent du sol de l'autre côté, derrière la ligne de front.



ARAIGNÉE DES SABLES

Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 105 (14d10 + 28)

Vitesse 9 m, fouissement 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	17 (+3)	14 (+2)	4 (−3)	12 (+1)	4 (−3)

Compétences Perception +4, Discrétion +6 (+9 dans le sable)

Sens vision dans le noir 18 m, perception des vibrations 18 m, Perception passive 14

Langues —

Dangerosité 7 (2 900 PX)

Pattes d'araignée. L'araignée peut escalader n'importe quelle surface, y compris marcher au plafond, sans faire de test de caractéristique.

Embuscade. L'araignée des sables est avantagée lors des jets d'attaque contre une cible surprise.

ACTIONS

Attaques multiples. L'araignée des sables fait deux attaques avec ses pattes empaleuses et une de morsure

Pattes empaleuses. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 11 (1d12 + 5) dégâts perforants. Si l'araignée des sables réussit un coup critique avec cette attaque, lancez les dés de dégâts trois fois au lieu de deux. Si les deux attaques de pattes empaleuses touchent la même cible, le second coup inflige 11 (1d12 + 5) dégâts perforants supplémentaires.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 16 (2d10 + 5) dégâts perforant plus 13 (3d8) dégâts de poison, ou la moitié des dégâts de poison sur un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 réussi.

RÉACTIONS

Trappe à embuscade. Quand une créature passe au-dessus du terrier caché d'une araignée des sables, cette dernière peut utiliser sa réaction pour attaquer cette créature avec deux attaques de pattes empaleuses. La créature est considérée comme surprise vis-à-vis de ces deux attaques. Si l'une de ces attaques touche, ou les deux, et que la cible est une créature de taille Moyenne ou inférieure, l'araignée et la cible entament un test de Force en opposition. Si la cible l'emporte, elle peut s'éloigner immédiatement de l'araignée de 1,50 mètre. En cas d'égalité, elle est empoignée (évasion DD 15). Si l'araignée gagne, elle empoigne la cible et la traîne dans son antre sur 9 mètres. Si la créature est encore empoignée au début du prochain tour de l'araignée, elle est à la place entravée. Une fois entravée, elle peut fuir si elle utilise une action et réussit un test de Force (Athlétisme) DD 15.



Araignée j'ba fofi



Une grosse araignée brune semblable à une mygale aux pattes extrêmement longues émerge gracieusement des taillis, suivie d'arachnides similaires jaunes et plus petits.

La j'ba fofi ressemble à une gigantesque mygale aux très longues pattes, bien que la lueur d'intelligence dans son regard indique qu'elle a évolué au-delà du stade de simple vermine.

Chef de meute arachnide. Les plus jeunes sont jaunes, mais deviennent brunes en vieillissant. Une j'ba fofi immature attire les araignées ordinaires dans son entourage. Elles la suivent où qu'elle aille en une masse grouillante.

Amatrice de camouflage. La couleur naturelle de la j'ba fofi et son talent pour le camouflage (elle couvre généralement ses poils d'une couche de feuilles) la rendent presque invisible dans son environnement naturel. Elle incorpore des feuilles et d'autres débris forestiers dans ses toiles pour créer un antre caché clos.

ARAIGNÉE J'BA FOFI

Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 75 (10d10 + 20)

Vitesse 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	17 (+3)	15 (+2)	4 (−3)	13 (+1)	6 (−2)

Compétences Discrétion +5 (+7 en forêt ou dans la jungle)

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Dangerosité 3 (700 PX)

Toiles camouflées. Il faut réussir un test de Sagesse (perception) DD 15 pour repérer la toile d'une j'ba fofi. Si une créature ne la voit pas et entre contact avec, elle est entravée. Une créature entravée peut se libérer si elle utilise une action et réussit un test de Force DD 12. On peut attaquer et détruire la toile (CA 10, 5 pv, vulnérabilité aux dégâts de feu, immunité contre les dégâts contondants, de poison et psychiques).

Pattes d'araignée. L'araignée peut escalader n'importe quelle surface, y compris marcher au plafond, sans faire de test de caractéristique.

Symbiose arachnide. Aucune araignée ordinaire n'attaquera une j'ba fofi à moins qu'elle ne soit contrôlée par magie ou que la j'ba fofi ne l'attaque la première. De plus, toute j'ba fofi est accompagnée d'une nuée d'araignées (variante de la nuée d'insectes) qui se déplace et attaque au gré des ordres mentaux de la j'ba fofi (la direction de la nuée ne lui coûte pas d'action).

Perception sur les toiles. Quand la j'ba fofi est en contact avec une toile, elle connaît la position exacte de toute créature en contact avec cette même toile.

Marche sur les toiles. L'araignée ignore les restrictions de mouvement provoquées par les toiles.

ACTIONS

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 8 (1d10 + 3) dégâts perforant plus 22 (5d8) dégâts de poison, ou la moitié des dégâts de poison sur un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 réussi. Une cible qui tombe à 0 point de vie suite à cette attaque est stable, mais empoisonnée et paralysée pendant 1 heure, même après avoir récupéré des points de vie.

Araignée marchespectre

Une araignée d'un blanc crayeux, aussi grosse qu'un cheval, se glisse dans les ombres. Elle garde les yeux fixés sur vous alors qu'elle disparaît dans un scintillement bleu fantomatique.

Les araignées marchespectres sont des chasseresses malveillantes nées d'expériences malheureuses sur des araignées de phase. Ce sont des êtres grêles et émaciés, dépourvus de couleur, mesurant 2,50 mètres de diamètre, pattes comprises, pour 250 kilos.

Toiles fantômes. Les araignées marchespectres tissent des toiles éphémères dans des zones isolées. Elles passent le plus clair de leur temps à traquer une proie avant de la paralyser et la ramener dans leur toile fantomatique. Tant que le cadavre est enveloppé dans ces fils, les créatures matérielles ne le remarquent pas, mais l'araignée finit par jeter les proies les plus anciennes. Les aventuriers feraient bien de se méfier devant une caverne vide contenant inexplicablement des restes desséchés.

Araignée marchespectre

Créature monstrueuse de Grande taille, neutre mauvaise

Classe d'armure 15
Points de vie 119 (14d10 + 42)
Vitesse 15 m, escalade 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	20 (+5)	17 (+3)	9 (−1)	14 (+2)	8 (−1)

Jets de sauvegarde Dex +9, Cha +3
Compétences Perception +6
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 16
Langues comprend le commun des profondeurs mais ne peut pas parler
Dangerosité 9 (5 000 PX)

Marchespectre. L'araignée marchespectre devient invisible et intangible par une action bonus. Cette invisibilité ne se dissipe pas si elle attaque. Tant que l'araignée est invisible, elle est avantagée sur les tests de Dextérité (Discrétion) et gagne les avantages suivants :

Résistance aux dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre, de tonnerre ; contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les états paralysé, pétrifié, à terre, entravé, étourdi

La marchespectre se termine quand l'araignée décide d'y mettre un terme par une action bonus ou quand elle meurt.

Déplacement intangible (pendant la marchespectre uniquement). L'araignée marchespectre peut se déplacer au travers des autres créatures et des objets, comme s'il s'agissait d'un terrain difficile. Elle subit 5 (1d10) dégâts de force si elle termine son tour au sein d'un objet.

Pattes d'araignée. L'araignée peut escalader n'importe quelle surface, y compris marcher au plafond, sans faire de test de caractéristique.

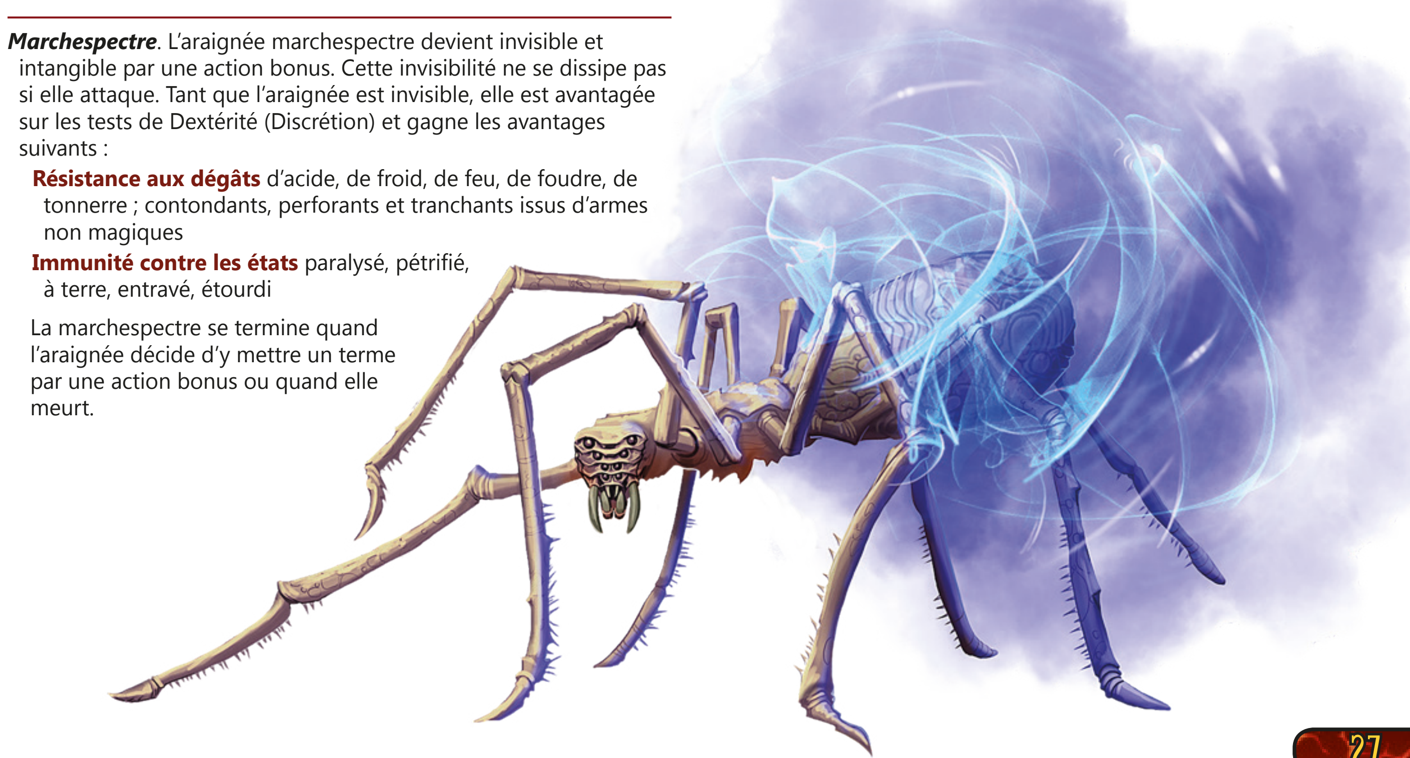
Marche sur les toiles. L'araignée ignore les restrictions de mouvement provoquées par les toiles.

Actions

Attaques multiples. L'araignée marchespectre fait deux attaques de morsure. Elle peut faire une attaque de collet fantôme à la place d'une attaque de morsure.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 16 (2d10 + 5) dégâts perforant plus 13 (3d8) dégâts de poison, ou la moitié des dégâts de poison sur un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 réussi. Si les dégâts de poison réduisent les points de vie de la cible à 0, elle est stable, mais empoisonnée et paralysée pendant 1 heure, même après avoir récupéré des points de vie. Quand l'araignée utilise marchespectre, sa morsure et son poison infligent des dégâts réduits de moitié aux cibles n'étant pas affectées par un collet fantôme (voir plus bas).

Collet fantôme (lors de la marchespectre uniquement, recharge 5-6). *Attaque d'arme à distance :* +9 pour toucher, portée 12/48 m, une cible. *Touché :* La cible est entravée par une toile fantomatique. Tant qu'elle est ainsi entravée, elle est invisible aux yeux de toutes les créatures sauf les araignées marchespectres et elle est résistante aux dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre et de tonnerre. Une créature entravée par un collet fantôme peut s'échapper si elle dépense une action et réussit un test de Force DD 14. On peut aussi attaquer et détruire les fils de la toile (CA 10, pv 5).



Araignée voleuse

Cette araignée mécanique est aussi grosse qu'un chien. Chacune de ses huit pattes en forme de faucille s'enfonce légèrement dans le sol. Son corps est enveloppé de fils barbelés tandis que des rouages bien visibles tournent dans sa tête dépourvue de visage.

Guerrières barbelées. Une araignée voleuse n'engage jamais le combat à moins d'en recevoir l'ordre, cependant elle se défend si on l'attaque. Sa première offensive consiste à enchevêtrer sa cible dans son fil barbelé. Une fois qu'elle a pris une cible dans son collet, elle concentre ses attaques sur elle jusqu'à ce qu'elle cesse de résister ou s'échappe. À ce moment, l'araignée est souvent déjà prête à attraper une nouvelle victime.

Loyauté absolue. Cette machine mécanique obéit aux ordres de son maître, même si cela la mène à la destruction. Elle se bat jusqu'à la mort ou jusqu'à ce qu'elle reçoive l'ordre d'arrêter. Elle ne reconnaît que son créateur comme maître.

Outils de guilde. L'araignée voleuse doit son nom à sa capacité à escalader les murs et franchir sans mal les espaces vides d'au maximum 6 mètres séparant des bâtiments, ce qui en fait un atout pour les voleurs entreprenants. Certaines guildes de voleurs les utilisent abondamment et nombre de roublards indépendants s'en servent comme partenaire.

De nature artificielle. Une araignée voleuse n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ou de dormir.

ARAIGNÉE VOLEUSE

Créature artificielle de Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 54 (12d6 + 12)

Vitesse 9 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	3 (–4)	10 (+0)	1 (–5)

Compétence Discrétion +3

Résistance aux dégâts de feu

Immunité contre les dégâts de poison et psychiques

Immunité contre les états charmé, épuisé, terrorisé, paralysé, pétrifié, empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues comprend le commun mais ne peut pas parler

Dangerosité 2 (450 PX)

Forme immuable. L'araignée voleuse est immunisée contre tous les sorts et effets susceptibles de modifier sa forme.

Résistance à la magie. L'araignée voleuse est avantagée lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Saut assisté. Si son attaque de ligne barbelée est disponible, l'araignée peut utiliser son déplacement pour faire un bond de 6 mètres dans la direction de son choix, en lançant le fil comme une toile d'araignée. Le fil se plante dans un objet et l'araignée le réenroule de suite. Elle peut transporter jusqu'à 12,5 kilos supplémentaires quand elle se déplace ainsi. Ce genre de déplacement n'est pas considéré comme une dépense d'attaque de ligne barbelée.

ACTIONS

Attaques multiples. L'araignée voleuse fait deux attaques de griffe-faucille.

Griffe-faucille. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d8 + 1) dégâts tranchants.

Ligne barbelée (recharge 5-6). *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d4 + 1) dégâts perforants et la cible est empoignée (évasion DD 10). Au lieu de se déplacer, l'araignée voleuse peut rétracter la ligne barbelée et se projeter sur la créature empoignée (elle entre dans son emplacement et y reste). L'attaque de griffe-faucille de l'araignée est avantagée contre une créature empoignée située dans le même emplacement. Si la créature empoignée se libère, l'araignée se déplace immédiatement dans un emplacement occupé situé dans un rayon de 1,50 mètre.



Arbre feuilledragon

Les feuilles en forme de tête de dragon de ce chêne bruissent parfois alors qu'aucun vent ne les traverse, trahissant une part de leur héritage draconique.

Un cadeau d'un dragon à un autre. Ces arbres magnifiques possèdent certaines caractéristiques de leurs maîtres draconiques. La plupart des bosquets d'arbres feuilledragons sont généralement composés d'un seul type d'arbre, mais les dragons s'en font parfois cadeau de l'un à l'autre, afin de sceller un pacte ou comme marque d'allégeance. Le dragon qui fait don de l'arbre cède par la même occasion son contrôle sur celui-ci. Ainsi, certains seigneurs dragons particulièrement puissants possèdent des bosquets contenants de nombreux types de feuilledragons.

Des gardiens silencieux. Les arbres feuilledragon utilisent des tactiques simples pour éloigner les intrus potentiels. Ils restent immobiles ou permettent simplement à une légère brise de faire bruisser leurs feuilles, afin de rester discret. Puis, quand assez de cibles ont pénétré dans le bosquet, les arbres projettent des feuilles tranchantes comme des rasoirs sur les intrus ou les prennent pour cibles avec leur souffle, en prenant soin d'ajuster leur position pour accroître l'effet de leurs attaques.

La mémoire longue. Les arbres feuilledragon peuvent vivre jusqu'à 1 000 ans. Ils font généralement 4,50 mètres de haut pour 1,50 tonne, mais les très vieux spécimens peuvent atteindre des hauteurs de 13,50 mètres. Un dragon qui veut planter un nouvel arbre feuilledragon doit faire une bouture à partir d'un arbre existant qui a au moins 50 ans, puis lui insuffler une part de sa puissance, en échange de quoi il ne peut plus utiliser son propre souffle pour un mois. Si cette durée n'est rien comparée à la durée de vie d'un dragon, ceux-ci ne prennent pas à la légère la création d'un nouvel arbre, de peur que la faiblesse temporaire qui l'accompagne soit découverte par leurs ennemis.

ARBRE FEUILLEDRAGON

Plante de Grande taille, non alignée

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 152 (16d10 + 64)

Vitesse 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	19 (+4)	3 (-4)	12 (+1)	17 (+3)

Immunité contre les dégâts Un arbre feuilledragon possède les mêmes immunités que son géniteur. Les arbres couleur noir, cuivre et vert sont immunisés contre les dégâts d'acide ; les arbres couleur bleu et bronze sont immunisés contre les dégâts de foudre ; les arbres couleur airain, or et rouge sont immunisés contre les dégâts de feu ; et les arbres couleur argent et blanc sont immunisés contre les dégâts de froid.

Immunité contre les états assourdi et aveuglé

Sens vision aveugle 36 m, Perception passive 11

Langues peut comprendre les mêmes langues que son créateur ou son maître désigné

Dangerosité 8 (3 900 PX)

Loyal à un maître dragon. Un arbre feuilledragon suit seulement les ordres de son maître désigné (ou de n'importe quelle créature à laquelle celui-ci a confié ce contrôle). Il est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts ou effets de charme ou de compulsion. En outre, l'arbre est avantagé lors de tous les jets de sauvegarde visant à résister à un test de Bluff, Diplomatie ou Intimidation qui a pour but de l'influencer à agir contre son maître.

Faiblesses. Les arbres feuilledragon immunisés au feu sont vulnérables au froid et les arbres immunisés au froid sont vulnérables au feu.

ACTIONS

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 58 (10d10 + 3) dégâts contondants.

Feuilles. *Attaque d'arme à distance :* +3 pour toucher, portée 9/18 m, une cible. *Touché :* 45 (10d8) dégâts tranchants.

Souffle (Recharge 5–6). Un arbre feuilledragon est capable d'utiliser ses feuilles afin de créer un souffle correspondant au dragon qu'il honore. Le souffle de la créature inflige 49 (14d6) dégâts, ou moitié moins aux cibles qui réussissent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Un arbre noir, cuivre ou vert crache une ligne de 18 mètres d'acide ; un arbre bleu ou bronze crache une ligne de 18 mètres de foudre ; un arbre airain, or ou rouge crache un cône de 9 mètres de feu ; et un arbre argent ou blanc crache un cône de 9 mètres de froid.



LES ARBRES FEUILLEDRAGON À MIDGARD

Les meilleurs druides de l'empire Mharoti ont créé ces arbres pour les seigneurs draconiques de leur pays. Ces druides ont alors partagé le secret de leur création avec les dragons, qui les ont ensuite massacrés afin que ce secret soit bien gardé. Une poignée de jardiniers humains et kobolds sait comment s'en occuper et les faire prospérer, mais pas bien plus.

Arbre pare-fées

Le tronc de cet arbre métallique forgé à froid est couvert d'une écorce sombre et rouillée et ses feuilles ternes bruissent dans le vent du son du métal aiguisé.

Des arbres de fer froid. Ces créatures artificielles en fer sont forgées à froid grâce à un long processus de plusieurs années, au cours desquelles des morceaux de rouille et d'oxydation sont cultivés, une couche après l'autre, jusqu'à former le tronc et les branches des arbres. C'est ainsi que leurs créateurs arrivent à leur donner de grands troncs tordus et noueux qui ressemblent à ceux de véritables arbres. Les feuilles de fer froid battu et teinté de vert sont soudées par des maîtres artisans, et des mages de guerre insufflent la vie à ces créatures artificielles au terme de rituels magiques intenses dont on raconte qu'ils durent tout un cycle de saisons.

Des tueurs de fées. Ces arbres font preuve d'une obéissance absolue envers leurs créateurs et ils gardent les points d'entrée stratégiques situés au niveau des rivières et autres cours d'eau féériques, les bosquets sacrés abandonnés dans les profondeurs des forêts, ainsi que les supposés cercles des fées ou les possibles campements elfiques. Nombre d'entre eux sont lâchés au cœur des forêts elfiques avec pour ordre d'attaquer à vue toutes les fées qu'ils croiseraient. Une fois qu'ils ont été envoyés accomplir de telles missions, on entend rarement reparler des arbres pare-fées et nul ne sait s'ils continuent de progresser, laissant dans leur sillage les corps écorchés des elfes, ou si ces derniers ont réussi à les neutraliser à l'aide de contre-mesures féériques.

Un nombre grandissant. Chaque année, les gardiens pare-fées ordonnent la construction de nouveaux exemplaires de ces créatures artificielles avant de les lâcher dans la nature, confiants dans leurs capacités destructrices. On en aperçoit parfois une demi-douzaine en train de monter la garde devant un unique cercle de menhirs elfiques renversés. Les gardiens pare-fées ne prennent pas de risques.

De nature artificielle. Un arbre pare-fées n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ou de dormir.

ARBRE PARE-FÉES

Créature artificielle de Très Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 94 (9d12 + 36)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	10 (+0)	18 (+4)	2 (–4)	11 (+0)	6 (–2)

Jets de sauvegarde Con +7, Sag +3, Cha +1
Compétence Perception +3
Immunité contre les dégâts de poison, psychiques ; contondants, perforants et tranchants venant d'armes non magiques qui ne sont pas en adamantium
Immunité contre les états charmé, épuisé, terrorisé, paralysé, pétrifié, empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Résistance à la magie. Un arbre pare-fées est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Contractibilité et conductivité. Certains sorts et effets affectent les arbres pare-fées de manière particulière.

- Une attaque magique qui inflige des dégâts de froid ralentit un arbre pare-fées (comme s'il se trouvait sous l'effet du sort *lenteur*) pour 3 rounds.
- Une attaque magique qui inflige des dégâts de foudre interrompt les effets de lenteur auquel est sujet un arbre pare-fées et lui permet de récupérer 1 point de vie pour chaque tranche de 3 points de dégâts qu'infligerait normalement cette attaque. Si la quantité de points de vie gagnés ainsi permet à l'arbre de dépasser son maximum de points de vie, l'excédent devient des points de vie temporaires. L'arbre ne fait pas de jets de sauvegarde contre les effets de foudre.

Forme immuable. Un arbre pare-fées est immunisé contre tous les sorts et effets susceptibles de modifier sa forme.

Armes magiques. Les attaques d'arme d'un arbre pare-fées sont magiques.

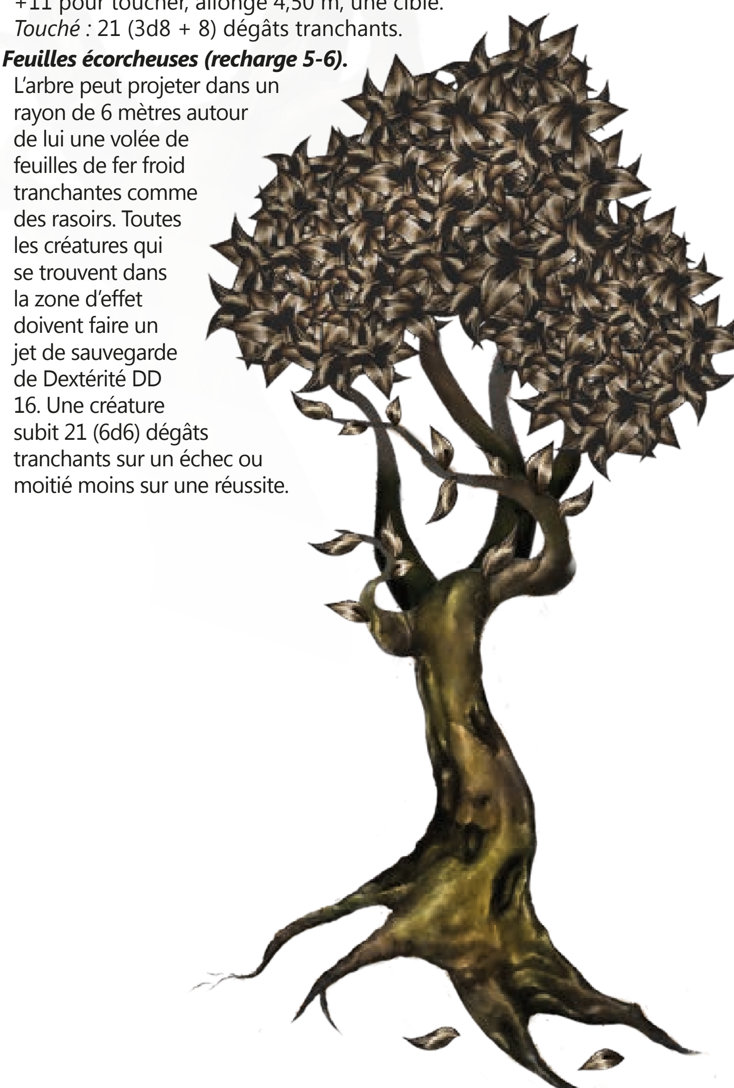
Allonge du gardien. Les créatures qui se trouvent dans un rayon de 4,50 mètres d'un arbre pare-fées provoquent des attaques d'opportunité même si elles choisissent de faire l'action se désengager avant de se mettre hors de portée.

ACTIONS

Attaques multiples. L'arbre fait deux attaques à l'aide de ses branches à feuilles de rasoir et, par une action bonus, il peut faire une attaque de branche à feuille de rasoir contre une créature adjacente à son emplacement.

Branche à feuilles de rasoir. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 21 (3d8 + 8) dégâts tranchants.

Feuilles écorcheuses (recharge 5-6). L'arbre peut projeter dans un rayon de 6 mètres autour de lui une volée de feuilles de fer froid tranchantes comme des rasoirs. Toutes les créatures qui se trouvent dans la zone d'effet doivent faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16. Une créature subit 21 (6d6) dégâts tranchants sur un échec ou moitié moins sur une réussite.



Aridni

À la fois plus robustes et plus impitoyables que les pixies normales, les aridnis sont des fées particulièrement cupides, réputées pour leur propension au vol et à l'enlèvement.

Archers pâles. Ces fées au visage cendré et aux ailes grises de papillon de nuit sont munies de flèches d'un vert luisant, qu'elles tirent en poussant une imprécation, le visage figé dans un rictus mauvais. Les aridnis préfèrent se battre à distance et il est difficile de les attirer dans une confrontation au corps à corps. Cela dit, ils acceptent parfois de relever un défi qui leur a été lancé afin de prouver qu'ils ne sont pas des couards.

Pillards de caravanes. Ils ont développé différents pouvoirs magiques qui leur sont d'une grande aide lorsqu'ils attaquent des caravanes afin de capturer des créatures qu'ils revendront comme esclaves. Une de leurs tactiques favorites consiste à charmer leurs ennemis pour en faire leurs esclaves.

La richesse, signe de prestige. Ils se plaisent à prendre le butin des humains et des nains, pas tant pour la richesse elle-même que comme un signe de leur pouvoir sur les mortels et de leur mépris envers tous ceux qui n'ont pas de sang féerique.

ARIDNI

Fée de Petite taille, neutre mauvaise

Classe d'armure 15

Points de vie 82 (15d6 + 30)

Vitesse 6 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	21 (+5)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +8

Compétences Acrobaties +11, Discrétion +11, Perception +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues commun, gnoll, langue du Vide, sylvestre

Dangerosité 5 (1 800 PX)

Repli aérien. Un aridni ne provoque par d'attaque d'opportunité quand il vole hors de portée d'un ennemi.

Résistance à la magie. Un aridni est avantagé à ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un aridni est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composante matérielle.

À volonté : *détection de la magie, invisibilité, lumières dansantes*

3/jour : *armure du mage, charme-personne, lueurs féeriques,*

1/jour : *croissance d'épines*

ACTIONS

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d6 + 5) dégâts perforants.

Arc de pixie. *Attaque d'arme à distance :* +8 pour toucher, portée 12/48 m, une cible. *Touché :* 7 (1d4 + 5) dégâts perforants.

Flèches d'esclavagiste. Un aridni peut ajouter un effet magique à ses flèches en plus des dégâts normaux qu'elles infligent. Il a le choix entre les effets suivants :

- *Confusion.* La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 ou se trouver dans un état de confusion (comme le sort) pendant 2d4-1 rounds.
- *Peur.* La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 ou devenir terrorisée pendant 2d4 rounds.
- *Fou rire.* La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 ou être neutralisée pendant 2d4 rounds. Tant qu'elle est neutralisée, la cible se trouve à terre et est prise d'un fou rire incontrôlable.
- *Sommeil.* La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 ou s'endormir pendant 2d4 minutes. La créature se réveille si elle subit des dégâts ou si une autre créature utilise une action pour la secouer et la réveiller.



LES ARIDNIS À MIDGARD

Quand les elfes ont abandonné le monde mortel pour retourner dans leur royaume, tous leurs serviteurs féeriques ne les ont pas accompagnés. Certains sont restés par choix ; d'autres ont été abandonnés car ils étaient considérés comme souillés et redevenus sauvages ; enfin, les derniers sont restés pour se mettre au service de dieux locaux ou de mages humains. La plupart d'entre eux nourrissent du ressentiment envers les humains et leur reprochent d'avoir corrompu les cours et les empires elfiques de Midgard et de s'être rebellés contre eux. Ils cherchent ainsi à retrouver une partie de leur gloire et de leur richesse elfe d'antan en volant, corrompant et tuant leurs vieux ennemis humains et nains. On trouve parmi ces fées abandonnées les aridnis (« les pixies esclavagistes »), des pixies maléfiques corrompues par les esclavagistes de Reth-Saal.

Asanbosam

Un asanbosam est une grande et hirsute créature aux yeux injectés de sang, que l'on trouve généralement perchée dans un arbre, prête à se saisir des imprudents qui passent à sa portée à l'aide de serres semblables à des crochets rouillés.

Crochets et de crocs en fer. Si le haut de leur corps rappelle celui des ogres velus, les jambes musclées et souples des asanbosams sont bien plus longues que celles de ces créatures. Ces étranges appendices se terminent par des pieds dotés de serres en forme de crochets. Ces serres, tout comme les crocs de la créature, sont faites de fer et non d'os ou d'un autre matériau organique. Il est possible de déterminer l'âge d'un asanbosam en observant la taille et la couleur de ses crocs et griffes de fer. En effet, les jeunes spécimens ont des crochets et des crocs d'un gris métallique éclatant, alors que ceux des individus plus âgés sont décolorés et rouillés.

Mangeurs de fer. Le régime des asanbosams est riche en fer, qu'ils trouvent dans la viande rouge, la volaille, le poisson et les légumes-feuille et, dans les périodes de disette, ils liment leurs propres crochets pour en manger la limaille et apaiser leur faim. Les asanbosams font preuve d'un goût marqué pour la chair humanoïde, à l'origine de la croyance selon laquelle ils sont des vampires (ce qui est faux).

Des repaires dans les arbres. Les asanbosams passent la plus grande partie de leur vie dans les arbres, où ils construisent des cabanes ou des plateformes semblables à des nids, à l'aide de cordes et de planches grossières. Ils n'ont pas peur de la magie et on trouve dans la plupart de leurs tribus au moins un lanceur de sorts.

ASANBOSAM

Aberration de Grande taille, chaotique mauvaise

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 102 (12d10 + 36)
Vitesse 12 m, escalade 4,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	5 (-3)

Compétences Acrobaties +4, Discrétion +4, Perception +3
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langue géant
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Pattes d'araignée. Un asanbosam peut escalader des surfaces difficiles et même évoluer tête en bas au plafond sans avoir besoin de faire de test de caractéristique.

Arboricole. Quand il se trouve dans un arbre, un asanbosam peut choisir l'action se désengager ou se cacher comme action bonus à chacun de ses tours.

Actions

Attaques multiples. Un asanbosam porte une attaque de morsure et une de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 15 (2d10 + 4) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un test de Constitution DD14 contre les maladies. Si elle échoue, elle subit 11 (2d10) dégâts de poison et est empoisonnée jusqu'à ce que la maladie soit guérie. Toutes les 24 heures, la victime doit refaire le jet de sauvegarde. Sur un échec, elle diminue son maximum de points de vie de 5 (1d10). Cette réduction persiste tant que la maladie n'est pas guérie. Si le nombre maximum de points de vie de la créature tombe à 0 des suites de la maladie, elle meurt.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 20 (3d10 + 4) dégâts perforants et la cible est empoignée (évasion DD 14). Tant qu'elle est empoignée ainsi, la cible est considérée comme entravée et l'asanbosam ne peut pas griffer une autre cible. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 contre les maladies ou attraper la maladie décrite dans la section consacrée à l'attaque de morsure.



Assoiffeur gris

Le cadavre desséché de ce voyageur mort depuis longtemps est encore vêtu des restes de ses habits. Sa peau aussi sèche qu'un parchemin recouvre encore des os bien visibles au-dessous. Un gémissement rauque s'échappe de ses lèvres parcheminées.

Mort-vivant assoiffé. La soif reste le pire danger pour les voyageurs traversant des contrées désolées et des déserts. Même bien préparé, il y a toujours un risque de se retrouver sans eau. Les plus chanceux meurent rapidement, les autres agonisent au soleil, confus et tourmentés, pendant des jours. Ces âmes se relèvent parfois des sables sous forme d'assoiffeurs gris et infligent les tourments subis aux autres voyageurs.

Détruire les puits et les oasis. Un assoiffeur gris détruit ou souille les sources d'eau et rôde souvent autour, à l'affût des gens en quête d'eau potable.

Caravane assoiffée. Bien que les assoiffeurs chassent d'ordinaire seuls, on connaît au moins un cas où une caravane entière terrassée par la soif s'est relevée sous forme d'assoiffeurs gris. On l'appelle la caravane de poussière. Elle sillonne le cœur du désert, accompagnée de gnolls métamorphes, de goules hurlantes et d'une momie auguste, formant une étrange armée nomade.

De nature morte-vivante. Un assoiffeur gris n'a pas besoin de respirer, manger ou dormir.

ASSOIFFEUR GRIS

Mort-vivant de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 13

Points de vie 39 (6d8 + 12)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	6 (–2)	12 (+1)	14 (+2)

Compétence Discrétion +5

Résistance aux dégâts contondants et nécrotiques

Immunité contre les dégâts de feu, de poison

Immunité contre les états charmé, épuisé, terrorisé, empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues comprend les langues qu'il parlait de son vivant mais ne peut pas parler

Dangerosité 2 (450 PX)

Soif. L'assoiffeur gris émet une aura de soif desséchante dans un rayon de 9 mètres. Quand une créature entre dans cette aura pour la première fois de son tour ou quand elle commence son tour en son sein, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou gagner un niveau d'épuisement. Si elle réussit son jet de sauvegarde, elle est immunisée contre l'aura de soif de cet assoiffeur pendant les 24 heures qui suivent.

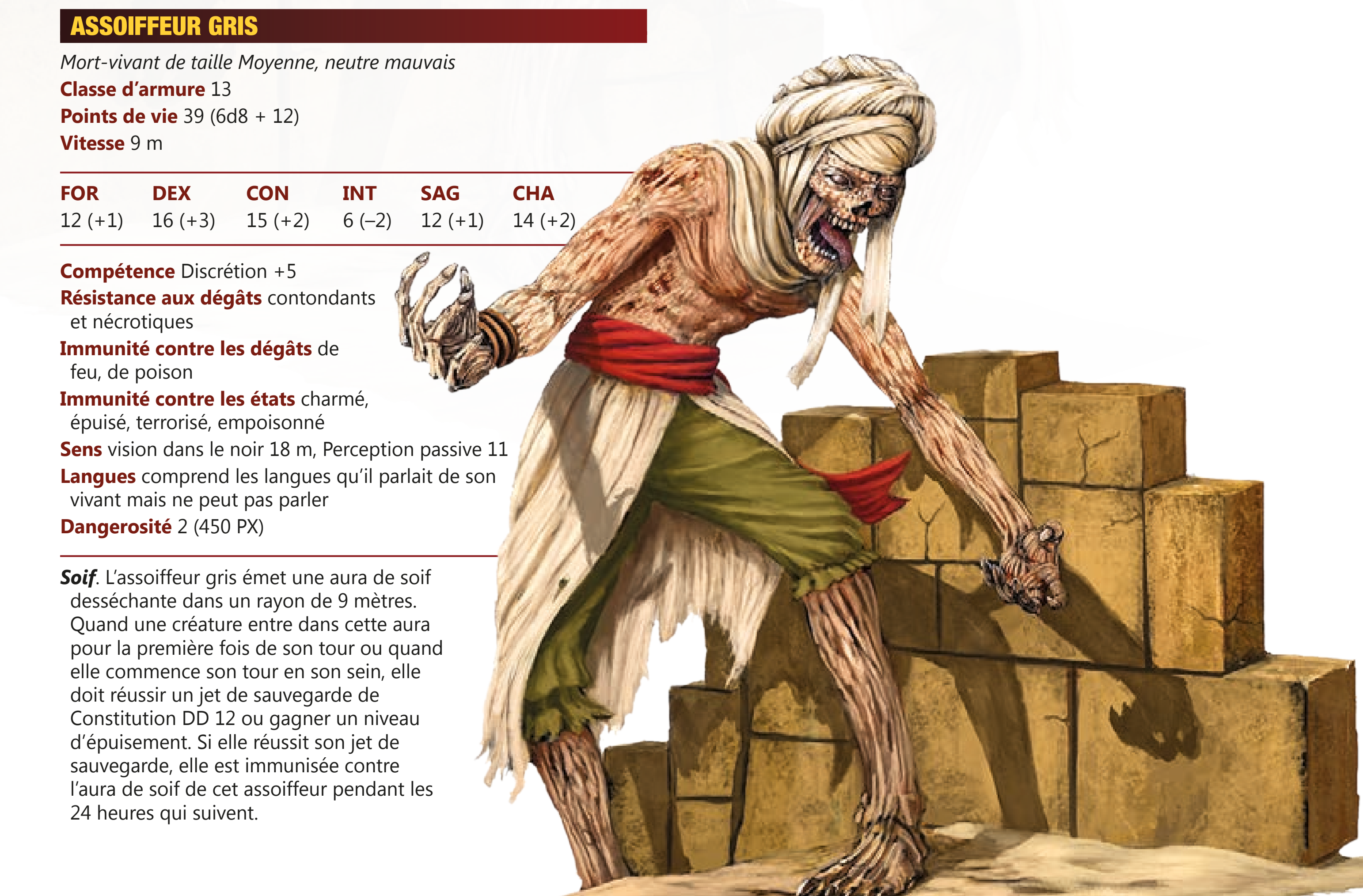
Actions

Attaques multiples : L'assoiffeur fait deux attaques de griffes et une attaque de turban flétrisseur.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Turban flétrisseur. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts nécrotiques. Si la cible a raté un jet de sauvegarde contre le trait soif à n'importe quel moment de la rencontre contre l'assoiffeur, son maximum de points de vie se réduit d'un montant égal aux dégâts de l'attaque de turban. Cette réduction persiste jusqu'à ce que la cible n'ait plus de niveau d'épuisement.

Sécheresse (1/jour). L'assoiffeur gris absorbe l'humidité dans une zone de 6 mètres de rayon centrée sur lui. L'eau et les autres liquides non magiques de la zone se changent en poussière. Si la cible n'est ni morte-vivante, ni une créature artificielle, elle subit 9 (2d8) dégâts nécrotiques, ou la moitié seulement si elle réussit un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. Les plantes, les vases et les créatures qui possèdent les traits amphibie, respiration aquatique, ou corps d'eau, sont désavantagées lors de ce jet de sauvegarde. Les liquides que transporte une créature qui réussit son jet de sauvegarde ne sont pas détruits.



Automate bibliothécaire

Le bourdonnement de servomoteurs, le cliquetis des engrenages et de petits jets de vapeur vous avertissent que le minuscule gardien de cette bibliothèque arrive.

Ces petites créatures artificielles ont été créées pour endosser les responsabilités organisationnelles des grandes bibliothèques rencontrant des problèmes de recrutement. Certains finissent par en apprendre assez sur le vaste monde pour partir en quête d'aventure et de nouvelles connaissances plutôt que de s'occuper des objets qu'on leur a confiés.

Œil du passé. Ces automates ont beau être majoritairement faits de composantes matérielles, ils comprennent un unique œil humain monté à l'extrémité d'un appendice articulé. L'œil est d'ordinaire un don de l'un des érudits de l'institution (qui le mentionne dans son testament), afin qu'il continue de servir de dépôt de connaissances comme de son vivant.

Télékinésie. L'automate n'a pas de bras, mais il peut déplacer et manipuler les écrits par télékinésie. L'automate bibliothécaire est alimenté par des moteurs analytiques aiguisés et lit sans cesse de vieux ouvrages, traduit des textes anciens, catalogue les livres de sa bibliothèque, va chercher les textes que demandent les visiteurs et parfois, débarrasse les vastes salles de la vermine.

Recherché par les magiciens. Les magiciens ont découvert que ces bureaucrates mécaniques font d'excellents gardiens pour leurs grimoires et leurs parchemins quand ils partent à l'aventure.

De nature artificielle. Un automate bibliothécaire n'a pas besoin de respirer, manger, boire ou dormir.



Automate bibliothécaire

Créature artificielle de Petite taille, loyale neutre

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 7 (2d6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (−1)	13 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	8 (−1)

Compétences Histoire +4, Investigation +4
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états charmé, empoisonné
Sens vision aveugle 18 m, vision parfaite 3 m, Perception passive 11
Langues commun, langue des machines
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Dépôt de livres extradimensionnel. Une petite porte sur la poitrine de l'automate bibliothécaire donne sur une étagère extradimensionnelle. Elle fonctionne exactement comme un *sac sans fond*, mais ne peut contenir que du matériel écrit, comme des livres, des parchemins, des classeurs, des carnets de notes, des grimoires, etc.

Actions

Regard de confusion. L'automate bibliothécaire choisit une créature dans son champ de vision et un rayon de 12 mètres. La cible doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 12 ou subir 9 (3d4 + 2) dégâts psychiques et être désavantagée sur les tests basés sur l'Intelligence, les jets de sauvegarde et les attaques jusqu'à la fin de son prochain tour. Si elle réussit son jet de sauvegarde, elle subit la moitié des dégâts et ne souffre pas d'autres effets.

Bibliotélékinésie. Ce pouvoir fonctionne comme le tour de magie *main du mage*, mais sert uniquement sur les livres, les parchemins, les cartes et autres matériaux imprimés ou écrits.

Un automate bibliothécaire comme familier

Si le MJ le permet, l'automate bibliothécaire peut servir de familier à un lanceur de sorts non chaotique. Toutes les règles standard concernant les familiers s'appliquent à lui.

Bagiennik



Avec ses griffes palmées, ses yeux proéminents et les deux fentes qui lui servent de narines et dont il coule une substance noire et huileuse, cette créature n'est pas entièrement hideuse… mais elle le serait si la majeure partie de son corps n'était pas couverte d'une épaisse couche de vase et de boue.

De vilains baigneurs. Quand un bagiennik est seul, il passe son temps à se baigner dans les sources, les rivières et les marais locaux. La créature filtre la vase et le limon et en extrait les substances qui lui permettront d'améliorer ses sécrétions huileuses. Si elle est dérangée au cours de ses langoureux bains, elle réagit avec agressivité. Une fois qu'un bagiennik a passé quatre heures à se baigner ainsi, il cherche une cible pour accomplir une bonne ou une mauvaise action.

Des humeurs imprévisibles. Personne ne sait jamais à quoi s'attendre avec un bagiennik. La même créature est capable d'apporter son aide à un voyageur blessé un jour, l'enduire d'huile corrosive le lendemain, puis prendre tendrement soin de la victime brûlée suite à son comportement psychotique.

Si un bagiennik est bien disposé, il guérira des animaux blessés, voire des villageois malades ou blessés. Si un bagiennik s'approche d'une communauté, les malades et infirmes s'approchent donc prudemment de lui pendant que tous les autres se cachent afin d'éviter de déclencher sa fureur.

Quand un bagiennik quitte son bain de mauvaise humeur, il peste et cherche des animaux ou des humanoïdes sur lesquels pulvériser son huile. Si une victime tombe à 0 point de vie, le bagiennik fulminant l'oint de son huile de guérison afin de la stabiliser, tout en continuant de ronchonner.

Des huiles acides. Il n'est possible de récolter les huiles noires d'un bagiennik mort que dans l'heure qui suit son trépas. Un test réussi de Sagesse (Médecine) DD 15 permet d'obtenir une fiole d'acide, voire deux fioles si le résultat est de 20 ou plus.

Un bagiennik peut utiliser ces substances pour guérir ou pour nuire, mais aucun alchimiste ou guérisseur n'a encore réussi à en reproduire les effets thérapeutiques. En effet, ces sécrétions semblent perdre toutes leurs caractéristiques autres que leur acidité quelques instants après avoir été extraites du corps d'un bagiennik.

Un bagiennik pèse 125 kilos, auquel il faut ajouter une couche de 10 à 25 kilos de vase et de boue.

Bagiennik

Aberration de taille Moyenne, chaotique neutre

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 75 (10d8 + 30)

Vitesse 9 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	18 (+4)	16 (+3)	9 (-1)	16 (+3)	11 (+0)

Compétences Perception +5

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15

Langue commun

Dangerosité 3 (700 PX)

Huile thérapeutique. Par une action, un bagiennik peut automatiquement stabiliser une créature mourante en étaler une partie de sa sécrétion huileuse sur la chair de celle-ci. S'il accomplit le même geste sur une créature déjà stable ou qui possède au moins 1 point de vie, cette huile a le même effet qu'une *potion de soin* et restaure 2d4+2 points de vie à la créature. Alternativement, la sécrétion du bagiennik peut avoir le même effet que le sort *restauration inférieure*. Toute créature qui reçoit l'huile thérapeutique d'un bagiennik doit cependant réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou être ralentie pendant 1 minute.

Actions

Attaques multiples. Un bagiennik porte deux attaques de griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 18 (4d6 + 4) dégâts tranchants.

Jet d'acide. *Attaque d'arme à distance :* +6 pour toucher, portée 4,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d10 + 3) dégâts d'acide. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 pour éviter de tomber au sol à cause de l'huile glissante, qui couvre une zone de 1,50 mètre de côté. Une créature qui pénètre dans la zone huileuse ou y termine son tour doit également faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour éviter de tomber. Une créature ne doit faire qu'un seul jet de sauvegarde par tour et par zone de 1,50 mètre de côté, même si elle pénètre et termine son tour dans la même zone. L'effet glissant dure 3 rounds.

Beauté abominable

Cet humanoïde surnaturel est d'une beauté telle qu'il est douloureux de la contempler.

Une beauté qui détruit. Une beauté abominable est tellement parfaite qu'elle est capable d'aveugler une créature d'un regard ; sa voix est si mélodieuse qu'aucune oreille ne peut la supporter, son contact si enivrant qu'il brûle comme une flamme. Lorsqu'elle est encore adolescente, cette créature féerique adopte des traits qui correspondent aux idéaux superficiels de la plus proche population humanoïde : de longues et élégantes jambes s'il s'agit d'elfes, une silhouette trapue et une chevelure éclatante s'il s'agit de nains et une peau émeraude ou immaculée auprès des gobelins.

Jalouse et cruelle. Les beautés abominables sont tellement fières de leur beauté qu'elles deviennent inévitablement jalouses et paranoïaques envers tout rival potentiel dans la région qu'elles occupent. Une beauté abominable ne supporte pas la compétition et tentera ainsi de tuer n'importe quelle créature dont la beauté est comparée à la sienne.

Les mâles de l'espèce. Les abominables beautés mâles sont rares, mais ces spécimens sont encore plus jaloux que leurs compagnes.

BEAUTÉ ABOMINABLE

Fée de taille Moyenne, neutre mauvaise

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 187 (22d8 + 88)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	16 (+3)	26 (+8)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +8, Cha +12

Compétences Perception +7, Performance +12, Persuasion +12, Supercherie +12

Immunité contre les dégâts de feu

Sens Perception passive 17

Langues commun, draconique, elfique, sylvestre

Dangerosité 11 (7 200 PX)

Toucher brûlant. L'attaque de coup d'une beauté abominable inflige 28 (8d6) dégâts de feu. Une créature qui la touche subit également 28 (8d6) dégâts de feu.

ACTIONS

Attaques multiples. Une beauté abominable porte deux attaques de coup.

Coup. +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts plus 28 (8d6) dégâts de feu.

Regard aveuglant (Recharge 5-6). Une créature qui se trouve à moins de 9 mètres d'une beauté abominable, qui se trouve ciblée par cette attaque et croise le regarde de cette beauté abominable doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 17 ou être aveuglée. Sur une réussite, la créature développe une immunité permanente au regard aveuglant de cette beauté abominable.

Voix assourdissante (Recharge 5-6). La voix d'une beauté abominable est adorable, mais toute créature qui se trouve dans un rayon de 27 mètres de celle-ci et qui peut l'entendre quand elle utilise son attaque de voix assourdissante doit réussir un jet de sauvegarde de Consitution DD 16 ou se trouver assourdie de manière permanente.



Behtu

Ces féroces pygmées mi-singes mi-humains possèdent le visage d'un mandrill doté des défenses d'un grand sanglier. Du sang démoniaque coule dans leurs veines. Il faut être désespéré ou suicidaire pour se rendre sur l'une de leurs îles-temples volcaniques.

Mechuiti (meh-CHOU-i-ti), le seigneur démon des singes, du cannibalisme et de la torture, combine la cruauté d'un démon, la ruse d'un humain et la férocité d'un singe. Il a fait en sorte de favoriser les mêmes traits chez son peuple, les behtus (BAY-tou), qui prêche son culte d'île en île.

Des constructeurs de temples. Les behtus élèvent des sanctuaires dédiés à Mechuiti où qu'ils aillent. Certains d'entre eux sont entretenus et prospèrent, tandis que d'autres tombent en ruines et son dévorés par la jungle.

Des buveurs d'ichor. Dans ses temples volcaniques, les idoles de Mechuiti pleurent son sang ichoreux de démon. Les behtus l'utilisent pour créer des infusions qui leurs confèrent une force et une vitesse surhumaines. Les behtus se servent également de ces infusions pour se graver des tatouages démoniaques sur le corps et obtenir des pouvoirs et des protections infernales.

Des montures écailleuses. Les behtus élèvent des iguanes démoniaques (considérez-les comme des lézards géants) qu'ils utilisent comme montures de guerre. Les plus puissants ensorceleurs et druides behtus ont cependant la réputation de monter parfois des créatures aussi grandes que des drakes pourpres ou de petits dragons de flammes.

BEHTU

Humanoïde de Petite taille, chaotique mauvais

Classe d'armure 14 (armure de peau)
Points de vie 52 (8d6 + 24)
Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	7 (-2)

Jets de sauvegarde Dex +5
Compétences Athlétisme +5, Discrétion +5
Résistance aux dégâts de froid, de feu, de foudre
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues behtu, commun, infernal
Dangerosité 2 (450 PX)

ACTIONS

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Épieu. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Souffle de feu (Recharge 6). Un behtu crache du feu dans un cône de 4,50 mètres. Chaque créature qui se trouve dans la zone d'effet subit 21 (5d8) dégâts de feu, ou moitié moins de dégâts si elle réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13.

Infusions d'ichor. Les groupes de guerriers behtus sont munis de 1d6 fioles d'infusions d'ichor. Ils ingèrent généralement une de ces infusions avant de tendre une embuscade. Pendant les 2d6 tours suivant l'ingestion, les behtus bénéficient d'un bonus de +4 à leurs valeurs de Force et de Constitution et ils multiplient leur vitesse de base (y compris leur vitesse d'escalade) par quatre. Les behtus subissent cependant un malus de -4 à leurs valeurs d'Intelligence et de Sagesse pendant cette durée. Un personnage non behtu qui boit une infusion behtu se trouve empoisonné et subit 10 (3d6) dégâts de poison. S'il réussit un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 contre le poison, il réduit cette quantité de dégâts de moitié et ne se trouve pas dans l'état empoisonné.



Béli

Ces petites fées hivernales sont sournoises et dangereuses. Leur peau pâle et leurs ailes translucides leur permettent de se fondre parfaitement avec leur environnement enneigé ; seuls leurs petits yeux ronds et noirs sont clairement visibles sur le blanc de la neige et de la glace.

Ces malveillants esprits follets des glaces représentent une véritable plaie pour les habitants des régions enneigées. Ils ont la réputation de tendre des embuscades aux créatures imprudentes, contre lesquelles ils utilisent des flèches glacées et des pouvoirs magiques de gel.

Les serviteurs du Vent du nord. Les bélis sont aussi appelés les « patzinakis » dans certains dialectes nains. Ils sont les serviteurs des dieux de l'hiver et vénèrent le vent du nord, comme le font Borée et d'autres dieux à l'aspect plus sombre. Ils s'allient souvent aux fraughashars.

Des hôtes inopportuns. Les bélis prennent un malin plaisir à s'inviter dans les fêtes et s'enfuir avec les gâteaux, ce qui est de loin leur moins méchant tour.

Une phobie des druides. Ils ont une peur irrationnelle des druides du nord et de leurs compagnons ours arctiques.



Béli

Fée de Petite taille, neutre mauvaise

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 45 (10d6 + 10)

Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +5

Compétences Discrétion +5, Perception +4

Immunité contre les dégâts de froid

Vulnérabilité aux dégâts de feu

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues commun, géant, nain

Dangerosité 2 (450 PX)

Chasseur arctique. Un béli est avantagé aux tests de Dextérité (Discrétion) et de Sagesse (Perception) réalisés dans des environnements naturels glacés.

Régénération par le froid. Tant que la température se situe en-dessous de zéro, un béli récupère 3 points de vie au début de son tour. Si ce béli subit des dégâts de feu, l'effet de ce trait est inactif au début de son tour suivant. Un béli ne meurt que s'il débute son tour avec 0 point de vie et ne se régénère pas.

Repli aérien. Un béli ne provoque pas d'attaque d'opportunité quand il vole hors de portée d'un ennemi.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un béli est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12, +4 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans utiliser de composante matérielle :

À volonté : *invisibilité*

3/jour : *contact glacial*

Actions

Dague de glace. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants plus 2 (1d4) dégâts de froid.

Arc court glacé. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants plus 2 (1d4) dégâts de froid, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou gagner 2 niveaux d'épuisement à cause du contact glacé de la flèche. Si elle réussit son jet de sauvegarde, la cible devient également immunisée aux prochains effets d'épuisement des flèches des bélis pendant 24 heures (cependant, tous les niveaux d'épuisement qu'elle a déjà gagnés persistent). Un personnage qui gagne un sixième niveau d'épuisement ne meurt pas automatiquement, mais tombe à 0 point de vie et fait normalement ses jets de sauvegarde contre la mort. Les niveaux d'épuisement persistent jusqu'à ce que la créature soit complétement remise des dégâts de froid.

Belle noyée

Une belle noyée se présente souvent sous la forme d'un cadavre féminin flottant dans les eaux, ses longs cheveux ondoyant dans le courant. On trouve parfois des beaux noyés, mais c'est plus rare.

Des romantiques exaltées. Les belles noyées sont de pitoyables mais terrifiantes mortes-vivantes, qui voient le jour après qu'une jeune femme s'est noyée suite à une romance vouée à l'échec à cause d'un amour non partagé ou d'un amant volage. Quelle qu'en soit la raison, la belle noyée revient d'entre les morts pour se venger. Alors même qu'elle accomplit sa vengeance, elle se lamente régulièrement sur son existence et son destin tragique.

Appel à l'aide. La belle noyée rôde dans les profondeurs silencieuses où elle est passée de vie à trépas, généralement à proximité d'un ponton désert, d'un pont ou d'une falaise côtière. Elle guette là l'opportunité d'attirer un être vivant dans le cercueil aquatique auquel elle est maintenant condamnée. Pour cela, elle utilise *déguisement* afin de donner l'impression d'être en vie. Puis, de loin, elle fait silencieusement signe à sa future victime, comme si elle était en train de se noyer. Dès qu'elle est à portée, la belle noyée utilise ses cheveux pour tirer sa victime à elle, assez près pour pouvoir l'embrasser. L'infortunée ne tarde pas à faiblir et à se noyer. La dernière chose que voit la victime est la belle noyée en train de se lamenter sur sa mort.

Mort aux traîtres. Animés par l'énergie du désespoir, certains individus tentent de marchander avec une belle noyée. En échange de la promesse de lui ramener la personne à l'origine de sa mort, celle-ci est susceptible de relâcher sa proie. Une fois que la belle noyée a pu étreindre le félon et le noyer à son tour, elle se trouve libérée de la non-mort.

Belle noyée

Mort-vivant de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 90 (20d8)
Vitesse 9 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +6, Cha +7
Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques qui ne sont pas en argent
Immunité contre les dégâts nécrotiques, de poison
Immunité contre les états charmé, empoisonné, épuisé, paralysé, terrorisé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langue commun
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Cheveux agrippants. Les cheveux d'une belle noyée attaquent comme s'ils étaient trois membres séparés. Chacun peut ainsi être pris pour cible (CA 19 ; 15 points de vie ; immunité contre les dégâts nécrotiques, de poison et psychiques ; résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques qui ne sont pas en argent). Une mèche de cheveux peut être brisée par une créature si celle-ci, par une action, réussit un test de Force DD 15 contre elle.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'une belle noyée est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15). Elle peut lancer les sorts suivants de façon innée sans composantes matérielles :
À volonté : *déguisement, silence*

Actions

Attaques multiples. La belle noyée fait deux attaques de griffes et une attaque de cheveux. Elle peut remplacer chacune par une attaque de baiser.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8 + 3) dégâts tranchants.

Cheveux. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché :* 14 (2d10 + 3) dégâts tranchants et la cible est empoignée (évasion DD 16). Trois créatures peuvent être empoignées en même temps.

Baiser. La belle noyée peut embrasser une cible empoignée qui se trouve dans un emplacement adjacent. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 15 ou subir une réduction de 1d6 points de Force.

Enrouler. La belle noyée peut tirer à elle, en ligne droite et sur 4,50 m, une créature empoignée de taille Grande ou inférieure.



Béreginyas

Ces petites fées ailées qui semblent faites de brume grise peuvent passer entièrement inaperçues dans les bancs de brouillard et les nuages qui recouvrent leurs tanières montagneuses.

Les danseuses de la brume. Ces fées malfaisantes et rusées (dont le nom signifie « danseuses de la brume » en elfique ancien) terrassent leurs victimes en s'infiltrant dans leurs poumons puis en les étouffant avec leur immonde essence.

Des esprits de la montagne. On les rencontre le plus souvent au sommet des plus hautes chaînes de montagnes, par-delà la limite des arbres, mais il est également possible d'en croiser dans toutes les régions montagneuses couvertes de brume ou de brouillard. Les bergers et les chevriers leur déposent régulièrement des offrandes de lait ou de fromage pour les apaiser, notamment pendant l'agnelage de printemps.

Béreginyas

Fée de Très Petite taille, neutre mauvaise

Classe d'armure 15

Points de vie 70 (20d4 + 20)

Vitesse 6 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	20 (+5)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +7

Compétences Discrétion +9, Perception +5

Immunité contre les dégâts contondants

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15

Langues commun, elfique, sylvestre

Dangerosité 4 (1 100 PX)

Actions

Attaques multiples. Une béreginyas porte deux attaques de griffe. Si les deux attaques touchent la même cible, celle-ci se trouve empoignée (évasion DD 12) et la béreginyas utilise immédiatement son attaque étouffer à l'aide d'une action bonus.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (1d8 + 5) dégâts tranchants.

Étouffer. Si une béreginyas empoigne un adversaire, elle utilise une action bonus pour insérer une vrille mi-solide mi-gazeuse dans la gorge de sa victime. Cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 ou se trouver immédiatement à bout de souffle et commencer à suffoquer. La suffocation prend fin si elle se libère de l'étreinte ou si la béreginyas est tuée.



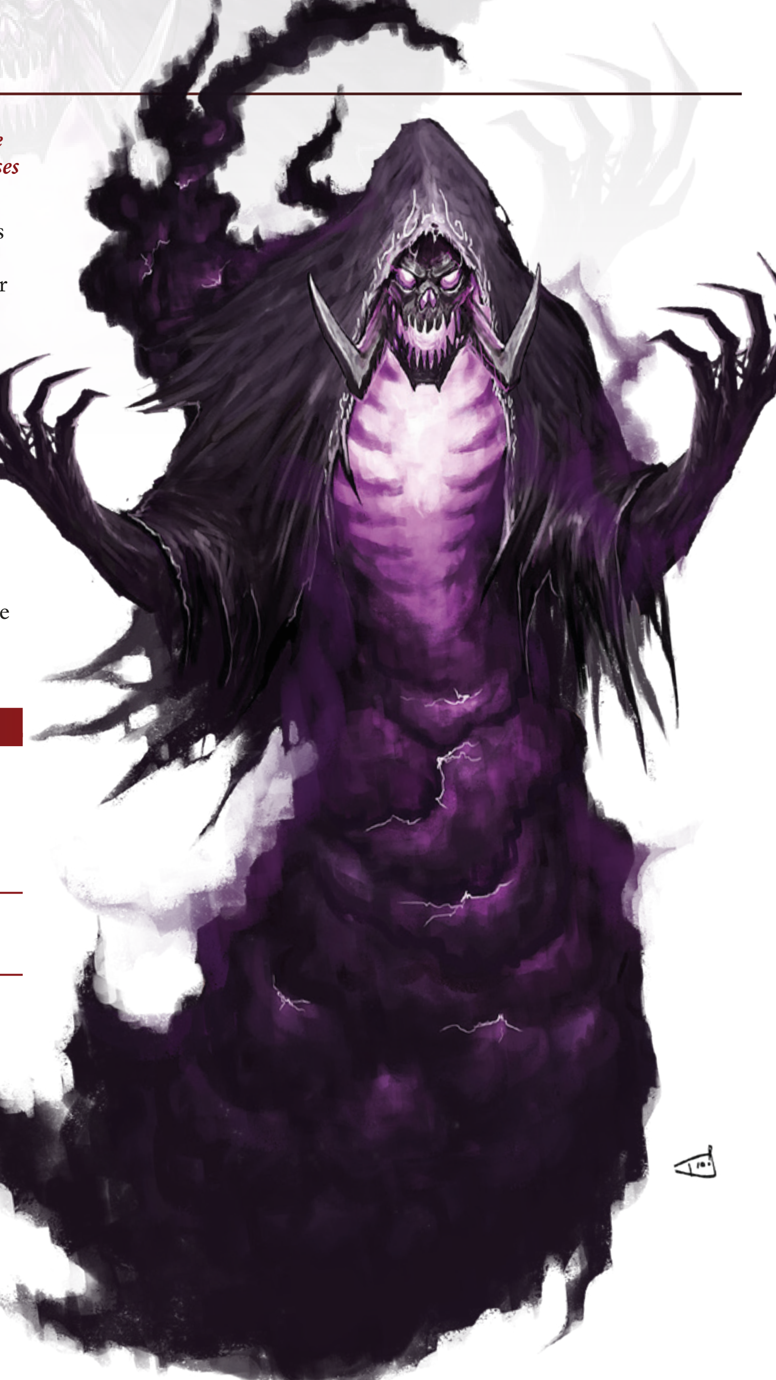
Bête d'ombre

Masse d'ombre et de nuages qui ne touche jamais le sol, la bête d'ombre peut sembler inoffensive... si l'on ignore ses mains griffues et l'éclat de ses crocs acérés.

Appelés depuis le Vide. On dit que les bêtes d'ombre résultent des expériences des fées des ombres avec la magie du vide. Bien qu'elles soient informes et majoritairement intangibles, elles parviennent, par un effort de volonté, à former un semblant de corps rappelant celui qu'elles possédaient autrefois.

Haine du passé. Ces créatures ont des motivations insondables. Elles méprisent la lumière et tout ce qui leur rappelle la lumière ou leur ancienne existence. En dehors de cela, on ne sait presque rien sur elles.

Messages cryptiques. Il est rare de trouver des bêtes d'ombre en groupe, mais quand c'est le cas, elles ne semblent avoir ni difficulté ni réticence à opérer et combattre ensemble. Il leur arrive de délivrer des messages cryptiques et menaçants, mais elles ont du mal à parler. Elles célèbrent parfois des rituels magiques avec de sombres matériaux et l'aide d'humanoïdes maléfiques. Lors de ces rites, elles sacrifient les énergies magiques ainsi que le sang et les larmes des innocents et les âmes des damnés.



BÊTE D'OMBRE

Fée de taille Moyenne, chaotique mauvaise

Classe d'armure 14

Points de vie 135 (18d8 + 54)

Vitesse 0 m, vol 12 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	18 (+4)	17 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +6

Compétence Discrétion +7

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues commun, elfique, umbral, langue du Vide

Dangerosité 7 (2 900 PX)

Informe. La bête d'ombre peut traverser un espace étroit d'au minimum 2,5 centimètres de large sans se faufiler.

Déplacement intangible. La bête d'ombre peut se déplacer au travers des autres créatures et des objets comme s'il s'agissait d'un terrain difficile. Elle subit 5 (1d10) dégâts de force si elle termine son tour au sein d'un objet.

Incantation innée. La bête d'ombre utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15). Elle peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

3/jour chacun : *peur, télékinésie*

Résistance à la magie. La bête d'ombre est avantagée lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Sensibilité à la lumière du soleil. La bête d'ombre est désavantagée sur les jets d'attaque et de Sagesse (Perception) basés sur la vue si elle est exposée directement à la lumière du soleil.

ACTIONS

Attaques multiples. La bête d'ombre fait une attaque de morsure et deux attaques de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d8 + 5) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 16 (2d10 + 5) dégâts tranchants.

Poussée des ombres (recharge 5–6). La bête d'ombre fouette ses adversaires avec une bourrasque faite d'ombres animées dans un cône de 4,50 mètres. Toute créature dans la zone d'effet doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 ou être repoussée en arrière sur 3 mètres et se trouver à terre.

Blemmye

La poitrine de ce géant sans tête est traversée d'une grande bouche encadrée d'yeux exorbités.

Insatiables. Les blemmyes sont des brutes qui raffolent de chair humanoïde et qui considèrent tous les humanoïdes comme des repas potentiels. Certains d'entre eux ont même la patience de s'occuper de groupes d'humains, de gobelins ou de halfelins, qu'ils élèvent comme des troupeaux indisciplinés et engraissent pour en faire des plats succulents.

Cannibales. Leur immonde appétit est si insatiable que les blemmyes vont même jusqu'à dévorer leurs propres congénères. En temps de disette, ils abattent ainsi les spécimens les plus faibles de leur race et les mangent. La plus terrible des habitudes de ces monstres est peut-être qu'ils attendent rarement la mort de leur proie, ou même la fin d'une bataille, avant d'entamer leur macabre festin.

BLEMMYES

Créature monstrueuse de Grande taille, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 168 (16d10 + 80)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	13 (+1)	20 (+5)	7 (-2)	12 (+1)	5 (-3)

Compétences Intimidation +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langue géant

Dangerosité 8 (3 900 PX)

Compulsion carnivore. Si un blemmye voit une créature neutralisée, il doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11. Sur un échec, il ne peut résister à la tentation de se déplacer vers cette créature pour l'attaquer.

ACTIONS

Attaques multiples. Un blemmye porte deux attaques de coup et une attaque de morsure.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 19 (4d6 + 5) dégâts perforants. Si la cible est une créature neutralisée de taille Moyenne ou inférieure, elle est engloutie. Tant qu'elle est engloutie, la créature est aveuglée et entravée et elle bénéficie d'un abri total contre les attaques et les autres effets venant de l'extérieur du blemmye, mais elle subit 14 (4d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du blemmye. Si une créature engloutie inflige 20 points de dégâts ou plus en un seul tour au blemmye, celui-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 à la fin de ce tour, sans quoi il régurgite la créature engloutie, qui tombe alors à terre dans un rayon de 1,50 m autour du monstre. Un blemmye ne peut contenir qu'une créature engloutie à la fois. Si le blemmye meurt, une créature engloutie n'est plus considérée comme entravée et elle peut s'extirper de sa carcasse en dépensant 1,50 mètre de mouvement. Une fois sortie, elle se trouve à terre.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d8 + 5) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 ou se trouver étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour.

Rocher. *Attaque d'arme à distance :* +8 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 27 (4d10 + 5) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 ou être terrorisée jusqu'à la fin de son prochain tour.



Boloti

Ce petit et sournois esprit des eaux, dont les extrémités sont couvertes de vrilles, semble issu du croisement entre une grenouille grise et un épouvantail humide. Il a des ailes aqueuses, dont la substance rappelle la chair des méduses et qui lui permettent de se déplacer dans l'eau à grande vitesse.

Des bandits des marais. Appelés « uriskas » en draconique, les bolotis sont des petites esprits des eaux qui vivent dans les marais et prennent un malin plaisir à noyer des victimes peu méfiantes dans des mares ou des sources peu profondes avant de les détrousser de leurs objets brillants. Les bolotis utilisent leur vortex magique pour immobiliser leurs victimes et leur infliger une mort aquatique. Ils entreposent ensuite joyeusement celles-ci sous la glace ou des troncs d'arbre, afin de se faire un garde-manger.

Amateurs d'alliés. Les bolotis font parfois équipe avec des vodyanoïs, des fangeux et des feux follets afin de créer des embûches élaborées. Ils ne ressentent pas le besoin de tuer plus d'une proie à la fois.

Boloti

Fée de Très Petite taille, neutre mauvaise

Classe d'armure 15

Points de vie 63 (14d4 + 28)

Vitesse 6 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	20 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)

Compétences Discrétion +7, Perception +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues commun, primordial, sylvestre

Dangerosité 1 (200 PX)

Amphibie. Un boloti peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un boloti est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 11). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans utiliser de composante matérielle :

À volonté : *détection de la magie, marche sur l'eau*

3/jour : *contrôle de l'eau, création ou destruction d'eau, invisibilité, nappe de brouillard, respiration aquatique, voir l'invisible*

1/jour : *mur de glace*

Maîtrise de l'eau. Un boloti est avantagé à ses jets d'attaque si lui et son adversaire se trouvent dans l'eau. Si l'adversaire et le boloti se trouvent sur la terre ferme, le boloti est désavantagé à ses jets d'attaque.

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 7 (1d4 + 5) dégâts perforants.

Vortex (1/jour). Un boloti peut se transformer en un vortex d'eau tourbillonnante pendant 4 minutes. Ce pouvoir ne peut être utilisé par le boloti que lorsqu'il se trouve sous l'eau et il ne peut pas quitter l'eau quand il se trouve sous forme de vortex. Tant qu'il se trouve sous forme de vortex, le boloti peut pénétrer dans l'emplacement occupé par une autre créature et s'y arrêter. Sous cette forme liquide, un boloti subit normalement les dégâts infligés par les armes et la magie.

Une créature qui se trouve, au début de son tour, dans le même emplacement qu'un boloti subit 9 (2d8) dégâts contondants, sauf si elle réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Si la créature est de taille Moyenne ou inférieure, un jet de sauvegarde raté signifie également qu'elle est empoignée (évasion DD 11). Jusqu'à ce que cette empoignade prenne fin, la cible est entravée et incapable de respirer, sauf si elle peut respirer sous l'eau. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, elle est repoussée de 1,50 m et se trouve ainsi sur un emplacement différent de celui du boloti.

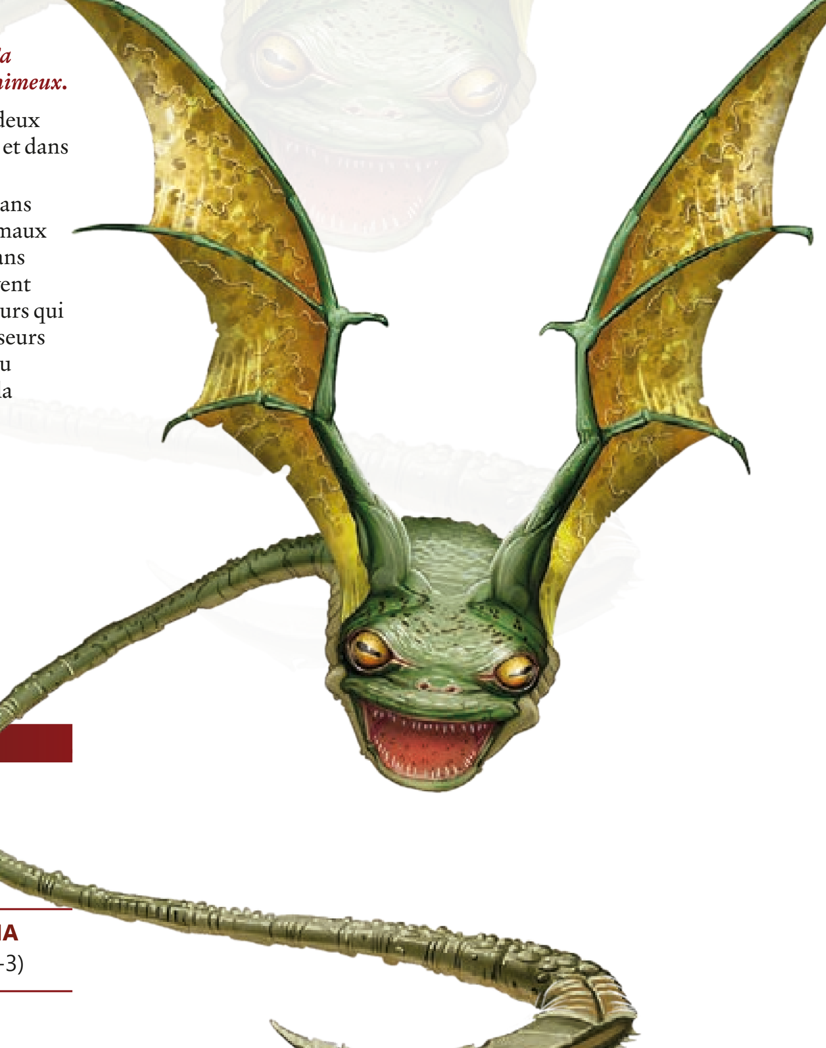


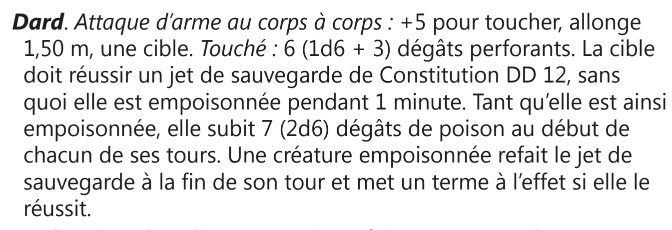
Bondisseur aquatique

Le bondisseur aquatique est une créature à tête de grenouille dépourvue de pattes, avec des ailes de chauve-souris et une gueule immense. Ses cris ressemblent à ceux d'un faucon. Sa longue queue sinueuse s'effile jusqu'à se terminer par un dard venimeux.

Des ailes de planeur. Le bondisseur n'a pas de pattes, mais deux larges ailes membraneuses qu'il utilise pour glisser sous les flots et dans les airs.

Fléau des cours d'eau. Les bondisseurs aquatiques rôdent dans les lacs et les rivières aux eaux douces. Ils se nourrissent des animaux venus boire sur la berge, ainsi que des pêcheurs qui travaillent dans leurs eaux. Les histoires parlant de zones où les lignes sont souvent cassées et les appâts emportés circulent très vite parmi les pêcheurs qui les évitent soigneusement de peur qu'elles n'abritent des bondisseurs aquatiques. Personne ne revoit jamais les pêcheurs désespérés ou imprudents qui ignorent ces avertissements : leur bateau vide à la dérive est le seul indice de leur trépas.







BONDISSEUR AQUATIQUE

Créature monstrueuse de Grande taille, non alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 97 (13d10 + 26)

Vitesse 1,50 m, vol 15 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	4 (-3)	12 (+1)	5 (-3)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues —

Dangerosité 4 (1 100 PX)

Amphibie. Le bondisseur aquatique respire à l'air libre et sous l'eau.

Camouflage. Le bondisseur aquatique est avantagé lors des tests de Dextérité (Discrétion) quand il se trouve sous l'eau.

ACTIONS

Attaques multiples. Le bondisseur aquatique utilise son cri perçant et porte une attaque de morsure et une de dard caudal.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts perforants et la cible est empoignée (évasion DD 13). La cible est entravée et le bondisseur incapable d'en mordre une autre tant que l'empoignade se poursuit.

Cri perçant. Le bondisseur aquatique pousse un cri perçant à glacer le sang. Toutes les créatures situées dans un rayon de 12 mètres qui l'entendent doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12, sans quoi elles sont terrorisées jusqu'au début du prochain tour du bondisseur. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée contre le cri perçant pendant 24 heures.

Dard. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12, sans quoi elle est empoisonnée pendant 1 minute. Tant qu'elle est ainsi empoisonnée, elle subit 7 (2d6) dégâts de poison au début de chacun de ses tours. Une créature empoisonnée refait le jet de sauvegarde à la fin de son tour et met un terme à l'effet si elle le réussit.

Engloutir. Le bondisseur aquatique fait une attaque de morsure contre une créature de taille Moyenne ou inférieure qu'il empoigne. Si l'attaque touche, il engloutit la cible et l'empoignade se termine. Une créature engloutie est aveuglée et entravée, mais bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets venant de l'extérieur du bondisseur aquatique. Une cible engloutie subit 10 (3d6) dégâts d'acide au début du tour du bondisseur aquatique. Le bondisseur aquatique ne peut avoir qu'une créature engloutie à la fois. S'il meurt, la créature engloutie n'est plus entravée et peut utiliser un déplacement de 1,50 mètre pour ramper à terre hors du cadavre

Borée

Les cheveux et la barbe de cet homme décharné aux yeux fous sont incrustés de givre. Il s'avance, la démarche arrogante, son regard bleu et intense survolant ceux qui l'entourent comme un aigle évaluerait des souris. Il est muni d'un cor en forme de dragon, d'une lance de glace et d'un arc enchanté qui tire des flèches d'air pur et glacé.

Le seigneur du Vent du nord. Réputé pour semer la destruction et la mort à grande échelle sur un coup de tête, Borée est un esprit affamé du nord, qui vient régulièrement mettre son grain de sel dans les affaires du monde mortel. Son avatar terrestre réside dans un palais de glace bleue et de marbre blanc situé au sommet de la plus haute montagne de Thulé, et il se prétend seigneur de tout le Nord. Borée ne souffre aucun manquement au respect qu'il estime qu'on lui doit et il exige qu'on lui verse annuellement un tribut d'or, de marchandises et de chevaux. Il est habité par une haine profondément ancrée pour les trois autres seigneurs du vent.

Un tempérament explosif. Quand il est mécontent, Borée bombarde ses « sujets » de neige, d'orages et de vents violents, ou il les enterre sous des avalanches en soufflant dans son grand cor de destruction. Quand son déplaisir est particulièrement grand, il envoie ses divers serviteurs s'acharner sur la tribu ou la communauté qui en est la cause.

AVATAR DE BORÉE

Élémentaire de taille Moyenne (métamorphe), chaotique mauvais

Classe d'armure 20 (armure naturelle)
Points de vie 168 (16d8 + 96)
Vitesse 15 m, vol 36 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	22 (+6)	22 (+6)	18 (+4)	19 (+4)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +12, Sag +10, Cha +11
Compétences Discrétion +12, Nature +10, Perception +10, Supercherie +11
Résistance aux dégâts d'acide
Immunité contre les dégâts de froid, de foudre, de poison, de tonnerre
Immunité contre les états empoisonné, petrifié
Sens vision dans le noir 18 m, vision parfaite 36 m, Perception passive 20
Langues commun, géant, infernal, nain
Dangerosité 17 (18 000 PX)

Présence glaciale. Borée gèle tout ce qui se trouve dans un rayon de 45 mètres autour de lui. Au bout de 5 rounds les feux non magiques dont la taille équivaut à celle d'un feu de camp s'éteignent. L'eau gèle au bout de 1 minute. Les sorts qui protègent contre le froid sont immédiatement sujets à *dissipation de la magie* (avec une caractéristique d'incantation de +10) dans un rayon de 45 mètres autour de Borée.

Forme de vent. Par une action, Borée peut alterner entre son corps humanoïde et un corps fait de vent et de brume, mais il est impossible de le forcer à changer de forme. Sous sa forme de vent, il peut utiliser son attaque explosion tourbillonnante et lancer ses sorts, mais il ne peut pas porter d'attaque d'arme. Une créature douée de vision parfaite peut le voir sous ses deux formes à la fois.

Liberté du vent. Aucun verrou, menottes, corde ou autre lien ne peut emprisonner Borée.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée de Borée est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans aucune composante matérielle :

À volonté : *assistance, communication avec les animaux, création d'eau, détection de la magie, invisibilité, métamorphose, mur de vent, vision suprême*

3/jour chacun : *appel de la foudre, contrôle du climat, dissipation de la magie, restauration inférieure, soin des blessures, tempête de grêle*

1/jour chacun : *chaîne d'éclairs, changement de forme, doigt de mort, guérison, mot de retour, mur de glace, tremblement de terre*

Régénération. L'avatar de Borée regagne 10 points de vie au début de son tour. Si l'avatar de Borée subit des dégâts de feu, l'effet de ce trait est inactif au début de son tour suivant. L'avatar de Borée meurt s'il commence son tour avec 0 point de vie et qu'il ne régénère pas.

ACTIONS

Attaques multiples. Borée porte quatre attaques de lance, ou quatre attaques d'arc long ou deux explosions tourbillonnantes.

Lance de glace (sous forme humanoïde). *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché : 11 (1d8 + 7) dégâts perforants plus 17 (5d6) dégâts de froid.*

Arc long du vent du nord. *Attaque d'arme à distance :* +12 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché : 10 (1d8+6) dégâts perforants plus 9 (2d8) dégâts de froid.*

Explosion tourbillonnante (uniquement sous forme de vent). *Attaque de sort à distance :* +11 pour toucher, portée 15 m, une cible. *Touché : 37 (5d12 + 5) dégâts tranchants.*

LES LÉGENDES DE BORÉE

Acclamez le Dévoreur, dont les contes et les kennings sont aussi fréquents que les bourrasques printanières ou la bise hivernale. Borée est également surnommé le Lanceur de grêle, la Rage des neiges et le Père des juments des neiges. On raconte que Borée vivait dans le sud lointain avec ses trois frères, avant qu'une dispute éclate entre eux, à la suite de laquelle il finit par maudire ses trois cadets et les abandonner à une éternité de souffrances dans un désert de sable et de poussière, alors que lui-même établissait son domaine dans les riches et fraîches forêts du nord.

Si l'on en croit les histoires, Borée vit dans une grande tour située au Nord Ultime, où il est servi par des géants du givre, des thuellais et des demoiselles glacées. C'est de là qu'il complote et prépare Ragnarok en compagnie de Loki et des géants. Mais ce n'est pas sa seule ambition : il veut en effet obtenir la main d'une femme digne de lui. Pour cela il est assez téméraire pour courtiser deux femmes à tour de rôle : Oluffa, Reine des géants du givre et la fée Nicnevin, Reine des sorcières.

Sa fille, la Reine des neiges Morrinn de Grokeheim, goûte fort peu à ces desseins romantiques et elle s'efforce ainsi de tenir son père à l'écart de la Reine-sorcière et encore plus de Loki et des géants. Elle accomplit cela en faisant parfois appel à des héros mortels, afin qu'ils volent des trésors dans la tour de son père, s'emparent de ses meilleurs loups arctiques, ou encore apportent une brise printanière à sa cour, afin que Borée s'emporte et laisse libre cours à sa rage, réduisant ses prudentes tentatives de séduction de puissantes beautés en autant d'occasions de mettre les tempéraments à vifs et de le forcer à faire ses plus abjectes excuses.



ACTIONS LÉGENDAIRES

Borée peut faire 3 actions légendaires parmi celles présentées ci-dessous. Il ne peut utiliser qu'une action à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, Borée récupères les actions légendaires dépensées.

Lance de glace. Borée porte une attaque avec sa lance de glace.

Le regard glacé du Vent du nord. Borée peut geler un ennemi d'un regard. Une créature qui se trouve dans un rayon de 18 mètres de l'avatar de Borée et qu'il peut voir doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 19 ou se trouver pétrifiée jusqu'au début du prochain tour de l'avatar.

Déplacement tourbillonnant (Coûte 2 actions). Borée se transforme soudain en tourbillon glacée. Les sources de lumière normale et magique qui se trouvent dans un rayon de 6 mètres s'éteignent automatiquement. Chaque créature qui se trouve dans un rayon de 6 mètres de l'avatar doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21 ou subir 14 (4d6) dégâts de froid. L'avatar peut alors s'envoler et se déplacer de la moitié de sa vitesse de vol.

Boucca



Ces minuscules fées à la peau couleur obsidienne et dotées d'ailes de chauve-souris regardent toujours les alentours d'un air affamé, tandis qu'entre leurs crocs pointus darde une langue fourchue qui court sur leur visage en cuir tanné.

Cachés dans les crevasses. Les bouccas sont de minuscules fées souterraines également surnommées les « chapardeurs », parce qu'ils aiment voler aux mineurs leurs précieux minéraux et gemmes et les entreposent dans de minuscules crevasses protégées par des pièges. Leur petite taille leur permet de passer facilement inaperçues.

Des découvreurs de trésors. Les bouccas sont souvent réduits en esclavage par les derros qui s'en servent pour chercher des trésors, et ils peuvent ainsi être invoqués par certains chamanes derros. Dans de nombreuses montagnes et cantons vallonnés, les bouccas sont considérés par les nains comme un véritable fléau, d'autant qu'ils servent d'espions et d'éclaireurs pour des humanoïdes mauvais.

Amis avec les chauves-souris. Les bouccas dressent souvent des chauves-souris pour qu'elles leur servent de montures, de messagers et d'animaux de garde. Il leur arrive de temps à autre d'en vendre aux gobelins et aux kobolds.



BOUCCA

Fée de Très Petite taille, neutre mauvaise

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 27 (5d4 + 15)

Vitesse 6 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	9 (-1)	16 (+3)

Compétences Discrétion +7, Escamotage +7, Perception +1

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues darakhul, nain

Dangerosité 1/2 (100 PX)

Repli aérien. Un boucca ne provoque pas d'attaque d'opportunité quand il vole hors de portée d'un ennemi.

Vulnérable à la lumière du soleil. Un boucca subit 1 point de dégât radiant par minute pendant laquelle il est exposé à la lumière du soleil.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un boucca est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composante matérielle :

À volonté : *invisibilité*

3/jour chacun : *frappe piégeuse, localiser un objet, ténèbres*

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 contre le poison ou subir une réduction de 1d2 points de Force. La cible doit répéter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. À chaque échec, elle subit de nouveau une réduction de 1d2 points de Force. L'effet prend fin une fois qu'elle réussit un jet de sauvegarde ou automatiquement au bout de 4 rounds. Tous les points de Force perdus sont restitués à la fin d'un repos long.

Bouda

Un bouda est un humanoïde imposant à la gueule de hyène et au museau surdimensionné et couvert de cicatrices, comme si sa mâchoire avait été disloquée et remise en place de manière répétée. Ses bras sont couverts d'une horde de puces et de moucherons grouillants.

Des yeux et des dents luisants. Les boudas sont des mangeurs d'enfants, des corrupteurs de la pureté et de la famille. Ils ressemblent à des gnolls surdimensionnés dont le museau scarifié trahit la gloutonnerie. Ils affichent constamment un air sournois et leurs dents brillent de la même lueur jaune que leurs yeux.

Des métamorphes couverts de mouches. Les boudas rôdent aux franges de la société, où ils utilisent leurs capacités de métamorphose pour passer inaperçus. Ils sont à l'affût de familles heureuses et profitent de la nuit pour en dévorer les enfants, ne laissant derrière eux que de répugnants trophées. Ils marquent parfois leurs victimes plusieurs nuits avant de passer à l'attaque afin de terrifier les parents sans défenses.

Des gloutons. Les boudas ont une faiblesse : ce sont d'incorrigibles gloutons. Lorsqu'ils se trouvent face à un cadavre frais, même en plein combat, ils ne peuvent résister à l'envie de s'en nourrir ou tout au moins de le souiller pour pouvoir le dévorer plus tard. Les boudas sont rancuniers et ils chercheront toujours à se venger de tout ce qui les empêche d'assouvir leurs pulsions meurtrières.

BOUDA

Fiélon de taille Moyenne (métamorphe), neutre mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 93 (11d8 + 44)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex+5, Con +7, Sag +4, Cha +5

Compétences Athlétisme +7, Discrétion +5, Intimidation +5, Perception +4, Supercherie +5

Résistance aux dégâts d'acide, de foudre ; contondants, perforants, et tranchants infligés par des armes non magiques qui ne sont pas en argent.

Immunité contre les dégâts de feu, de poison

Immunité contre les états charmé, empoisonné, épuisé

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 14

Langues commun, céleste, infernal, nurien ; télépathie 30 m

Dangerosité 5 (1 800 PX)

Métamorphe. Un bouda peut utiliser une action pour se métamorphoser en humain, en hyène, ou pour prendre sa forme véritable, qui est celle d'un hybride entre une hyène et un humanoïde. Ses statistiques sont les même pour toutes ses formes, sauf en ce qui concerne son attaque de griffe méphitique. Tout équipement qu'il porte n'est pas transformé. Quand un bouda est détruit, il reprend sa forme véritable avant de tomber en poussière.

Macule avilissante (1/jour). Un bouda peut sécréter une dégoûtante substance d'un jaune blanchâtre, visqueuse comme du goudron, afin de marquer sa nourriture et son territoire. Par une action bonus, un bouda marque un unique emplacement, objet ou créature sans défense qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre. Toute créature vivante qui se trouve dans un rayon de 9 mètres de la macule au début de son tour doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 contre le poison ou se trouver empoisonnée pendant 1d6 rounds. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée à la macule avilissante de ce bouda pendant 24 heures. La puanteur que dégage une macule persiste pendant une semaine.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un bouda est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants sans utiliser de composante matérielle :

Constant : *détection de la magie, détection du mal et du bien*

À volonté : *thaumaturgie*

3/jour : *repli expéditif, ténèbres*

1/jour : *contagion*

ACTIONS

Attaques multiples. Un bouda porte une attaque de morsure et une attaque de griffe méphitique.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégâts de poison.

Griffe méphitique. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou se trouver empoisonnée pour 1 round par le nuage de vermines qui grouille autour des bras du bouda.

Engloutissement vorace. Un bouda dévore les organes d'un cadavre dans l'emplacement occupé par ce dernier. Le bouda gagne une quantité de points de vie temporaires égale au nombre de DV de la créature morte pour une durée de 1 heure. Les organes qu'il a dévorés à l'aide de ce pouvoir n'existent plus et la créature ne peut être ramenée à la vie à l'aide de sorts ou d'effets magiques qui nécessitent d'avoir un cadavre à peu près intact à disposition.



Bouffon macabre



Un squelette vêtu des atours bigarrés d'un bouffon cabriole ici et là en racontant des blagues sur la mortalité.

Mort hilarante. Quand un bouffon sur son lit de mort parvient à faire rire un dieu de la mort maléfique, il bénéficie parfois d'un sursis et devient un bouffon macabre dont les plaisanteries distraient le dieu de la mort. Il cherche alors à mettre un terme à l'existence des vivants de manière comique, repoussante et absurde. Tant qu'il amuse le dieu de la mort, il poursuit son existence de mort-vivant.

Humour horrifiant. Les blagues du bouffon macabre n'ont rien de drôle pour ses victimes, mais elles mettent un terme sinistre au combat. Les blagues mortelles peuvent être complètement absurdes, comme « Voilà ton dernier ananas des âmes, en cadeau d'adieu, salut. » ou pure vantardise comme « Ton jeu de jambes est atroce et ton sort a raté sa cible, ton groupe n'est absolument pas à la hauteur de mes abracadabras. » D'autres peuvent être pompeuses comme « Mortels, votre heure est venue, l'horloge dans votre crâne tourne, tic, tac, trépassez. » Ces bouffons sont connus pour leurs sinistres moqueries, comme « Votre sang s'enflamme, votre cœur peine à battre, montrez-moi le dernier souffle d'un héros ! » ou « Les corbeaux d'Odin viennent vous chercher – les valkyries étaient occupées. Vous avez perdu, mortel. »

Il est rare que les moqueries d'un bouffon macabre amusent les vivants, mais les dieux de la mort, les anges enchaînés et les démons les apprécient beaucoup.

Hasard. Les bouffons macabres se procurent souvent des *baguettes merveilleuses* et des parchemins de magie du chaos. Attention à ceux qui possèdent un *jeu de cartes merveilleuses*, ils sont très doués pour tirer des cartes dont la magie s'applique à leurs ennemis et leur public.

De nature morte-vivante. Le bouffon macabre n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ou de dormir.

Bouffon macabre

Mort-vivant de taille Moyenne, chaotique mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 136 (16d8 + 64)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	22 (+6)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +10, Con +8, Cha +9

Compétences Acrobaties +10, Supercherie +9, Perception +7, Représentation +9, Escamotage +10, Discrétion +10

Résistance aux dégâts de froid

Immunité contre les dégâts nécrotiques, de poison ; contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les états charmé, épuisé, terrorisé, paralysé, empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 17

Langues abyssal, céleste, commun, gnome ; télépathie 18 m

Dangerosité 11 (7 200 PX)

Incantation innée. Le bouffon utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes :

À volonté : *déguisement, graisse, blessure, bouche magique, pas brumeux*

3/jour chacun : *contagion, image miroir*

1/jour chacun : *boule de feu à explosion retardée, doigt de mort, tromperie, apparence trompeuse*

Dernier rire. À moins que le bouffon macabre ne périsse d'une manière qui amuse le dieu de la mort qui l'a créé, il se relève 1d20 jours plus tard là où le dieu le décide.

Se moquer des mourants. Les jets de sauvegarde contre la mort effectués dans un rayon de 18 mètres autour du bouffon sont désavantagés.

Résistance contre le renvoi. Le bouffon est avantagé sur les jets de sauvegarde contre les effets renvoyant les morts-vivants.

Actions

Mélanger les bouffons (recharge 6). Le bouffon oblige un humanoïde de taille Moyenne ou Petite dans un rayon de 18 mètres à faire un jet de sauvegarde de Charisme DD 17. S'il le rate, lui et le bouffon échangent leurs places par téléportation tandis qu'une illusion échange leurs apparences : le bouffon ressemble à sa cible et émet les mêmes sons alors que cette dernière prend l'apparence du bouffon et fait les mêmes bruits que lui. L'illusion persiste une heure, ou jusqu'à ce que le bouffon la dissipe par une action bonus, ou jusqu'à dissipation (DD 17).

Blague mortelle (recharge 6). Le bouffon fait une vieille blague nihiliste pleine de puissance nécromantique. Elle n'a aucun effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles. Toute créature située dans un rayon de 18 mètres autour du bouffon doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17. Celles qui échouent s'écroulent de rire à terre. Ce fou rire dure 1d4 rounds, pendant lesquels la victime est neutralisée et incapable de se relever. À chaque round, à la fin de son tour, la victime neutralisée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17, sans quoi elle tombe à 0 point de vie. On peut mettre un terme au fou rire plus tôt en rendant la victime inconsciente ou avec *restauration supérieure* ou une magie similaire.

Réactions

Ridiculiser l'espoir (recharge 4-6). Quand un sort qui restaure les points de vie est lancé dans un rayon de 18 mètres autour du bouffon, ce dernier peut faire en sorte qu'il inflige des dégâts au lieu de soigner. Ces dégâts sont égaux au nombre de points de vie qui auraient dû être restaurés.

Bouraq

Une aura de sainteté entoure ce bel équidé à tête humaine, doté de petites mais puissante ailes d'oiseau.

Seuls les méritants. Les bouraqs font preuve d'une rapidité, d'une détermination et d'une résistance impressionnantes, et il ne se s'agit que d'une poignée de qualités parmi la myriade d'autres qu'ils possèdent. Seuls les humanoïdes au cœur pur peuvent obtenir de ces créatures justes et honorables qu'elles leur rendent un service.

Marqués par les anges. Chaque bouraq a la tête ou le cou ceint d'une bande dorée, différente pour chaque individu. On raconte qu'il s'agit de sceaux ou de protections angéliques. Les bouraqs ont tous la peau blanche, mais leur barbe, leurs cils, leur crinière et leur queue peuvent être de couleur argentée, d'un brun poussiéreux, d'un noir brillant, ou toutes sortes d'intermédiaires.

Des destriers célestes. Un bouraq est plus petit qu'un mulet mais plus grand qu'un âne, cela dit il est capable de porter des charges bien plus importantes que ne peut le laisser croire son apparence. Un bouraq est le messager ultime et un destrier céleste. Les paladins et clercs d'alignement Bon sont les plus susceptibles de pouvoir monter un bouraq, mais il arrive également que d'autres personnages vertueux obtiennent ce privilège.

BOURAQ

Céleste de taille Moyenne, loyal bon

Classe d'armure 17

Points de vie 152 (16d8 + 80)

Vitesse 18 m, vol 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	18 (+4)	20 (+5)	18 (+4)	18 (+4)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Con +9, Sag +8, Cha +9

Compétences Histoire +8, Religion +8

Résistance aux dégâts radiants ; contondants, perforants, et tranchants infligés par des armes non magiques.

Immunité contre les états charmé, épuisé, terrorisé

Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 14

Langues céleste, commun, primordial, télépathie 36 m

Dangerosité 11 (7 200 PX)

Armes angéliques. Les attaques d'un bouraq sont magiques. Quand un bouraq réussit une attaque avec ses sabots, il inflige 4d8 dégâts radiants supplémentaires (déjà intégrés dans les dégâts de l'attaque).

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un bouraq est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17). Le buraq peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans utiliser de composantes :

À volonté : *aura sacrée, compréhension des langues, détection du mal et du bien, passage sans trace*

3/jour chacun : *grande foulée, hâte*

1/jour chacun : *changement de plan, marche sur le vent*

Résistance à la magie. Un bouraq est avantagé à ses jets de sauvegarde contre les sorts et les autres effets magiques.

Voyage nocturne. Quand il se trouve dehors pendant la nuit, la vision d'un bouraq n'est pas limitée par les ténèbres non magiques. Une fois par mois, le bouraq peut déclarer qu'il accomplit un voyage nocturne : au cours des 24 heures qui suivent, il peut utiliser son action téléportation une fois par round. Sa destination doit toujours être une zone de ténèbres non magiques qui se trouve dans son champ de vision. À n'importe quel moment pendant son voyage nocturne, par une action bonus, le bouraq peut retourner avec son cavalier à l'endroit où il a commencé le voyage nocturne.

ACTIONS

Attaques multiples. Un bouraq porte deux attaques de sabots.

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts contondants plus 18 (4d8) dégâts radiants.

Téléportation (1/jour). Un bouraq peut se téléporter magiquement avec son cavalier ainsi que tout équipement qu'il porte jusqu'à un endroit avec lequel il est familier dans un rayon de 1,50 kilomètre.



Cactide

Des racines-filaments surgissent brusquement du sable qui se trouve à la base de ce grand cactus couvert d'épines et se dirigent vers ses proies.

Des créatures douées de raison et couvertes d'épines. Les cactides sont des cactus semi-conscients dont l'apparence peut varier énormément, en taille et en forme, d'un individu à l'autre. Ils peuvent ainsi se présenter sous la forme de tonneaux, larges et près du sol, qui immobilisent leurs victimes à terre, ou à l'extrême inverse, sous forme de grands saguaros dotés d'appendices en forme de gourdins qui leur permettent de faire tomber leurs victimes à leurs pieds. La majorité des cactides sont verts ou marrons avec des nervures bien visibles et tous sont couverts d'innombrables épines.

Drain de fluides. En plus d'absorber de l'eau, les racines-filaments d'un cactide peuvent se saisir de créatures qui passent à leur portée et les envelopper dans une étreinte mortelle. Une fois qu'une créature est immobilisée, le cactide utilise ses épines pour siphonner les fluides corporels de sa victime, jusqu'à ce qu'elle ne soit plus qu'une enveloppe desséchée. De nombreux cactides sont couverts de fleurs aux couleurs vives ou de fruits succulents qui sont autant d'appâts qui attirent leurs proies. Certains d'entre eux éparpillent des objets brillants autour d'eux pour attirer des créatures intelligentes. Pour les voyageurs du désert, le plus grand trésor que possède un cactide reste cependant l'eau dont est gorgée sa chair. Le cadavre d'un cactide contient près de 16 litres d'eau, qu'il est possible d'extraire en réussissant un test de Survie (Sagesse) DD 15. Sur un échec, la créature qui faisait ce test ne récupère que 4 litres d'eau.

Des groupes lents. Les cactides ont été créés par une secte nomade de druides, pour des raisons oubliées. Leur vitesse de déplacement reste limitée, c'est pourquoi ils se réunissent généralement en bosquets ou voyagent en groupe pour rejoindre des terrains de chasse plus riches.

CACTIDE

Plante de Grande taille, non alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 76 (8d10 + 32)

Vitesse 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	8 (-1)	18 (+4)	7 (-2)	10 (+0)	9 (-1)

Vulnérabilité aux dégâts de feu

Résistance aux dégâts contondants et perforants

Immunité contre les états assourdi et aveuglé

Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 10

Langues comprend le sylvestre mais ne peut pas parler

Dangerosité 3 (700 PX)

Pluie d'aiguilles (1/jour). Quand le nombre de points de vie d'un cactide passe sous la barre de 10 pv (et même s'il se trouve en dessous de 0 pv), il projette en réaction une pluie d'aiguilles. Toutes les créatures qui se trouvent dans un rayon de 15 mètres subissent 21 (6d6) dégâts perforants, ou moitié moins si elles réussissent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14.

Actions

Attaques multiples. La cactide porte deux attaques à l'aide de ses filaments et utilise l'aptitude enrouler.

Filament. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts contondants plus 3 (1d6) dégâts perforants et une créature de taille Moyenne ou inférieure se trouve empoignée (évasion DD 13). La cible est entravée jusqu' à la fin de l' empoignade. Si la cible n' est ni une créature morte-vivante, ni une créature artificielle, le cactide entreprend d'absorber ses fluides. Au début de chacun des tours de la cible, celle-ci doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. Sur un échec, la quantité maximum de points de vie de la créature est réduite de 3 (1d6). Si le maximum de points de vie de la créature atteint 0 suite à cet effet, elle meurt. Cette réduction persiste jusqu'à ce que la créature finisse un repos long et boive une grande quantité d'eau, ou qu'elle bénéficie d'un sort de *restauration supérieure* ou d'une magie comparable. Le cactide est doté de deux filaments et chacun peut empoigner une créature à la fois.

Enrouler. Le cactide tire chaque créature qu'il a empoignée vers lui et en ligne droite sur une distance de 1,50 mètre.



Cambium



Se dépliant de manière impossible depuis les profondeurs d' une robe volumineuse, les longs bras grêlés et fusiformes de cette créature se terminent en grappes épineuses. Pour une créature tellement émaciée, un cambium est capable de mouvoir ses bras aux articulations multiples et ses longs doigts creux et fins comme des aiguilles avec une rapidité et une force surprenantes.

Voûtés et dissimulés sous une robe. Les cambiums traversent les sociétés humaines en rôdant, voûtés et ramassés sur eux-mêmes afin de cacher leur taille (2,70 mètres !) et leurs bras surnuméraires.

Des dévoreurs d'humeurs corporelles. Les cambiums sont attirés par quelque chose qui se trouve dans tous les corps des mortels : leurs quatre humeurs, qu'ils drainent en quantités précises, parfois pour corriger leurs propres déséquilibres, parfois pour concocter des sérums afin de les vendre sur les marchés infernaux. Les victimes d'un cambium se trouvent généralement dans un état déplorable, désespérées d'obtenir une dose corrective et prêtes à se plier à ses moindres désirs et le servir comme serviteurs ou sycophantes.

Ils abandonnent leurs victimes. Après avoir récupéré les humeurs qu'il lui faut, un cambium abandonne les créatures maintenant dépendantes à une morte lente suite aux terribles conséquences du manque, et il laisse le reste de la population locale en jachère pour une décennie environ.

CAMBIUM

Fiélon de Grande taille, neutre mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 264 (23d10 + 138)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	16 (+3)	23 (+6)	17 (+3)	16 (+3)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +11, Int +8, Sag +8, Cha +9

Compétences Arcanes +8, Discrétion +8, Médecine +8, Perception +8, Perspicacité +8, Supercherie +9

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états empoisonné et épuisé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 18

Langues commun, draconique, infernal

Dangerosité 14 (11 500 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un cambium est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

En permanence : *lévitation*

À volonté : *changement de plan, détection des pensées, épargner, immobiliser un humanoïde, les mourants modifier son apparence*

3/jour : *guérison, protection contre le poison, rayon empoisonné* 18 (4d8), *soin des blessures* 21 (4d8 + 3)

1/jour : *doigt de mort*

ACTIONS

Attaques multiples. Un cambium porte quatre attaques de doigts-aiguilles.

Doigts-aiguilles. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 21 (3d10 + 5) dégâts perforants. En outre, la cible doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 19 ; sur un échec, le cambium lui inflige soit une réduction de caractéristiques, soit un dérèglement humoral. La cible ne peut faire ce jet de sauvegarde qu'une fois par tour, même si elle reçoit plus d'une attaque de doigts-aiguilles.

Réduction de caractéristique (3/jour). Si la cible de l'attaque de doigts-aiguilles d'un Cambium échoue à son jet de sauvegarde de Constitution, elle subit une réduction de 1d4 points de caractéristique (choisie par le cambium) jusqu'à ce qu'elle ait terminé un repos long. Si cet effet réduit la valeur d'une de ses caractéristiques à 0, la créature sombre dans l'inconscience jusqu'à ce qu'elle ait regagné au moins 1 point.

Dérèglement humoral (3/jour). Si la cible de l'attaque de doigts-aiguilles d'un cambium échoue à son jet de sauvegarde de Constitution, elle subit l'un des effets suivants :

Flux sanguin. La cible ne peut pas être soignée, naturellement ou par magie, avant d'avoir terminé un repos long.

Flux bilieux. La cible se trouve dans l'état confus (comme si elle se trouvait sous l'effet du sort confusion) pendant 3d6 rounds. La cible peut refaire le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours pour tenter de mettre fin à cet effet de manière anticipée.

Flux mélancolique. La cible est neutralisée pendant 1d4 rounds et ralentie (comme si elle se trouvait sous l'effet du sort lenteur) pendant 3d6 rounds. La cible peut refaire le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours pour tenter de mettre fin à cet effet de manière anticipée.

Flux flegmatique. Si la cible réussit un jet de sauvegarde de Constitution DD 18, elle annule cet effet. Si elle échoue, elle gagne un niveau d'épuisement qui dure pendant 3d6 rounds.

Canitaupe

Cette créature de la taille d'un gros chien ressemble à une taupe. Son corps épais et massif en forme de tonneau est aussi lourd que celui d'un nain adulte. Au-dessus d'une gueule aux incisives proéminentes qui ont l'air d'autant de petites bêches émerge un anneau de tentacules. La créature semble ne pas posséder d'oreilles et ses yeux minuscules sont voilés par une cataracte, mais cela ne l'empêche pas de ressentir ce qui se trouve autour d'elle.

Domestiqués par des nains. Les nains des montagnes ont domestiqué de nombreuses créatures souterraines, dont ces talpidés géants, plus connus sous le nom de canitaupes. Énergétiques et obéissants, les canitaupes sont capables de tirer des wagons pleins de minerais dans les tunnels des mines, de sentir les gaz toxiques et les eaux contaminées et d'aider à déterrer les mineurs pris au piège.

Flair pour les effondrements. Les canitaupes sont réputés pour leur capacité à repérer les effondrements imminents et les monstres fouisseurs, ce qui en fait des précieux compagnons dans les profondeurs. Hors des mines, ils servent d'animaux de bât, de garde, ou de traqueurs.

Brutalisés par les derros. Les derros exploitent également les canitaupes, mais ils les brutalisent et les blessent au point que même leur dresseur a du mal à les contrôler.

CANITAUPE

Bête de taille Moyenne, neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 71 (11d8 + 22)

Vitesse 9 m, fouissement 3 m, nage 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	17 (+3)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	10 (+0)

Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 11

Langues —

Dangerosité 1 (200 PX)

Fouissement. Les canitaupes ne peuvent pas traverser la roche solide mais ils sont capables de creuser à travers les substances plus friables, comme la terre ou des graviers, laissant derrière eux un tunnel de 1,50 mètre de large.

Rage du tueur de vers. On raconte que des meutes de canitaupes sauvages affrontent des monstres dans les sombres cavernes souterraines du monde. Si un canitaupe fait couler le sang d'une vermine, d'un ver pourpre ou d'un autre invertébré souterrain, il gagne un bonus de +4 à sa Force et à sa Constitution, mais subit un malus de -2 à sa CA. La rage du tueur de vers dure 3 rounds. Le canitaupe ne peut pas mettre fin volontairement à cet état tant que les créatures qui l'ont déclenché vivent encore.

Actions

Attaques multiples. Un canitaupe fait une attaque de griffe et une attaque de morsure.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (3d6 + 2) dégâts tranchants.



Canitaupe juggernaut

Le corps couvert de cicatrices et de tatouage de cette grande bête de la famille des taupes est bardé de morceaux d'armures de cuir et de cottes de mailles clouées à même la chair. Au-dessus d'une gueule aux incisives proéminentes qui ont l'air d'autant de petites bêches émerge un anneau de tentacules. La créature semble ne pas posséder d'oreilles et ses yeux minuscules sont voilés par une cataracte. Ses tentacules sont couverts de salive et de sang.



Façonnés par le Chaos. Les derros ont infligé des traitements indescriptibles à certaines souches de canitaupes. On sait cependant que le secret de leur taille réside dans un régime à base de fourrage chaotique, de nourriture magique et de sorts forçant la créature à continuer de grandir.

Scarifiés et maltraités. Les canitaupes juggernauts ont été brutalisés depuis leur naissance et endurcis par un mélange de scarifications, de mauvaises drogues et d'une magie dénaturante, au point qu'il est difficile d'établir un lien de parenté entre eux et leurs cousins plus petits. Ils se présentent en effet comme une masse glabre de muscles et de tissus cicatriciels couverte de piercings et d'une barde extravagante. Ils font 2,10 mètres au garrot pour 2,70 à 3,60 mètres de long. Leurs incisives sont aussi grandes que des épées courtes.

Des engins de siège vivants. Les derros utilisent les canitaupes juggernauts comme montures et comme engins de siège improvisés, grâce auxquels ils peuvent fracasser les fortifications et briser les lignes de leurs ennemis nains. Quand ils ne font pas la guerre, les derros font s'affronter des canitaupes juggernauts enragés l'un contre l'autre dans des arènes.

CANITAUPE JUGGERNAUT

Créature monstrueuse de Grande taille, neutre

Classe d'armure 15 (armure de chaînes)

Points de vie 126 (12d10 + 60)

Vitesse 9 m, fouissement 3 m, nage 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	2 (-4)	10 (+0)	2 (-4)

Jet de sauvegarde Con +11

Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 10

Langues —

Dangerosité 5 (1 800 PX)

Fouissement. Les canitaupes juggernauts ne peuvent pas traverser la roche solide mais ils sont capables de creuser à travers les substances plus friables, comme la terre ou des graviers, laissant derrière eux un tunnel de 3 mètres de large.

Férocité (1/jour). Quand un canitaupe juggernaut est réduit à 0 point de vie, il ne meurt qu'à la fin de son tour suivant.

Solide charpente. Il faut considérer qu'un canitaupe juggernaut fait une catégorie de taille de plus que sa taille normale si cela est à son avantage (par exemple pour les tests faits pour empoigner, repousser ou faire un croche-pied, mais pas pour se faufiler ou sa CA). Il est avantagé contre les tentatives magiques de le repousser avec des effets comme bourrasque ou onde de choc.

Rage du tueur de vers. On raconte que des meutes de canitaupes juggernauts sauvages affrontent des monstres dans les sombres cavernes souterraines du monde. Si un canitaupe juggernaut fait couler le sang d'une vermine, d'un ver pourpre ou d'un autre invertébré souterrain, il gagne un bonus de +4 à sa Force et à sa Constitution, mais subit un malus de -2 à sa CA. La rage du tueur de vers dure un nombre de rounds égal à 1 + le modificateur de Constitution du canitaupe (avec un minimum de 1 round). Il ne peut pas mettre fin volontairement à cet état tant que les créatures qui l'ont déclenché vivent encore.

ACTIONS

Attaques multiples. Le canitaupe juggernaut fait une attaque de griffe et une attaque de morsure.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (1d12 + 5) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 19 (4d6 + 5) dégâts tranchants.

Chapeau rouge

Cette créature grisonnante au cuir tanné ressemble à un vieil homme acariâtre à la barbe hirsute. Elle porte une grande pique et de lourdes bottes renforcées de fer, mais le plus frappant reste le chapeau trempé de sang perché sur son crâne. Son sourire découvre de grosses dents jaunes.

Chapeaux imbibés de sang. Les chapeaux rouges sont des créatures particulièrement dangereuses qui revêtent littéralement la marque de leur cruauté et de leur malfaisance. Le chapeau dont ils tirent leur nom définit leur existence et ils doivent sans cesse le gorger de sang.

Obligés de tuer. Les chapeaux rouges ne sont pas cruels et meurtriers par choix, mais par nécessité. Ils doivent régulièrement plonger leur chapeau dans du sang humain frais pour survivre. S'ils n'y parviennent pas pendant trois jours, ils dépérissent et meurent rapidement. Un chapeau rouge dont le couvre-chef est presque sec devient une violente force de la nature qui préfère mourir au combat plutôt que de s'étioler et disparaître.

Bandits et mercenaires. La plupart des chapeaux rouges âgés s'enrôlent dans des armées de maraudeurs ou gagnent leur vie grâce au banditisme.



CHAPEAU ROUGE

Fée de taille Moyenne, neutre mauvaise

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 105 (14d8 + 42)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	8 (−1)

Jets de sauvegarde Con +6

Compétences Athlétisme +8, Intimidation +5

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les états charmé, terrorisé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues commun, sylvestre, commun des profondeurs

Dangerosité 6 (2 300 PX)

Lourdes bottes. Le chapeau rouge est désavantagé sur les tests de Dextérité (Discrétion).

Chapeau rouge. Le chapeau rouge doit tremper son couvre-chef dans le sang d'un humanoïde tué dans l'heure au moins une fois tous les trois jours. S'il passe plus de 72 heures sans cela, le sang sèche sur son chapeau et il reçoit un niveau d'épuisement toutes les 24 heures. Il n'a aucun moyen de se débarrasser des niveaux d'épuisement tant que son chapeau est sec, mais ils disparaissent tous immédiatement dès qu'il gorge son chapeau de sang frais. Un chapeau rouge qui périt à cause de l'épuisement tombe en poussière.

Coup de pied ferré. Le chapeau rouge donne un coup de pied à une créature située dans un rayon de 1,50 mètre par une action bonus. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15, sans quoi elle tombe à terre.

ACTIONS

Attaques multiples. Le chapeau rouge fait deux attaques de pique et une attaque de morsure.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d8 + 5) dégâts perforants et la cible saigne abondamment. Une créature qui saigne doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 au début de son tour, sans quoi elle subit 10 (3d6) dégâts nécrotiques et continue de saigner. Si elle réussit le jet, elle ne subit pas de dégâts nécrotiques et l'effet se termine. Une créature subit seulement 10 dégâts nécrotiques par tour à cause de cet effet, peu importe le nombre de morsures subies, un jet de sauvegarde réussi dissipant tous les saignements. Le saignement s'arrête aussi si quelqu'un réussit un test de Sagesse (Médecine) DD 15 par une action ou suite à des soins magiques. Les créatures artificielles et les morts-vivants sont immunisés contre l'effet de saignement.

Pique. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 10 (1d10 + 5) dégâts perforants.

Chat du temple de Bastet

Un mince félin, bien plus gros que n'importe quel chat domestique, sort de l'ombre en miaulant. Son pelage luit comme de l'encre et il balance sa queue d'un air joueur en observant ce qui se déroule dans le temple de ses yeux dorés.

Créés pour la magie. Certaines personnes pensent que les chats du temple de Bastet sont des célestes, mais il s'agit bien d'une race terrestre, créée par le clergé à l'aide d'enchantements courant sur des générations.

De fainéants compagnons des temples. Le jour, les chats du temple se prélassent sur les autels et sous les portiques, cherchant l'attention des fidèles et leur accordant de temps à autre, et quand l'envie leur prend, des faveurs.

De féroces gardiens des sanctuaires. À la nuit tombée, ils deviennent les gardiens des temples, invitant les voleurs potentiels à s'approcher avant de les mutiler vicieusement. Plus d'un malfrat a ainsi rencontré un destin funeste sous les coups de griffes et de dents de ces minces félins à fourrure noire. Les chats du temple de Bastet haïssent particulièrement les chiens du temple.

Chat du temple de Bastet

Créature montrueuse de Petite taille, chaotique neutre

Classe d'armure 14

Points de vie 40 (9d6 + 9)

Vitesse 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	19 (+4)	12 (+1)	12 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

Compétences Discrétion +6, Perception +5

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15

Langues commun, nurien et sylvestre

Dangerosité 1 (200 PX)

Odorat aiguisé. Un chat des temples est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée des chats des temples est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Un chat des temples peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *assistance*

3/jour chacun : *charme-personne, soin des blessures*

1/jour : *amélioration de caractéristique (uniquement grâce du chat)*

Ronronnement séculier. Quand un clerc ou un paladin qui vénère Bastet passe une heure à préparer des sorts alors qu'un chat du temple de Bastet se trouve à 1,50 m de distance, ce lanceur de sorts peut choisir deux sorts de niveau 1 et un sort de niveau 2 qu'il est capable de lancer et en imprégner le chat du temple. Ce dernier est alors capable de lancer ces sorts 1/jour sans aucune composante verbale. Le chat lance ces sorts comme s'ils étaient inclus dans son trait Incantation innée.

Actions

Attaques multiples. Le chat du temple porte une attaque de morsure et une attaque de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 6 (1d4 + 4) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (2d4 + 4) dégâts tranchants.

Leurre fascinant. Un chat du temple émet un fort ronronnement qu'il peut diriger contre humanoïde qu'il peut voir, qui se trouve dans un rayon de 9 mètres et qui est capable de l'entendre. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 ou être charmée. Tant qu'elle se trouve sous le charme du chat du temple, la cible se déplace en direction du félin à une vitesse normale et tente de le caresser ou de le prendre dans ses bras. Une cible charmée tente de nouveau le jet de sauvegarde à chacun de ses tours et, sur une réussite, l'effet prend fin. Si elle réussit son jet de sauvegarde, une créature est immunisée contre le leurre fascinant du chat du temple pendant les prochaines 24 heures. Le chat du temple est avantagé à ses jets d'attaque contre toute créature qui est en train de le caresser ou de le tenir dans ses bras.



Qu'est-ce que le nurien ?

Le nurien est la langue des anciens constructeurs des pyramides et des actuels mages des Portails rouges dans le cadre de campagne de Midgard. Remplacez cette langue par une autre langue ancienne chargée de magie et de pouvoir si vous utilisez un autre cadre.

Chélicère

Une chélicère a tout d'une araignée imposante perchée sur de longues pattes en échasses. Elles se promènent généralement avec le corps dépenaillé d'un arcaniste coincé entre leurs mandibules.

Elles se nourrissent de lanceurs de sort. Ces imposants arachnides se cantonnent généralement aux confins des grandes forêts et, occasionnellement, des déserts. Cependant, des rumeurs évoquent régulièrement leur présence dans les ruelles sombres des cités magocratiques, causant la panique parmi les lanceurs de sorts qui y résident. En effet, peu de créatures représentent un danger plus grand que les chélicères à leurs yeux.

Transport de proies. Haut perchée sur ses longues pattes en échasse, une chélicère fait penser à une gigantesque faucheuse. Quand on aperçoit une de ces créatures, c'est généralement avec le corps d'un humanoïde pendant sinistrement d'entre ses mandibules fermées.

Des arcanistes en cocons. Les chélicères traquent des victimes isolées avant de les empoisonner d'une morsure puis de les immobiliser entre leurs mâchoires. Le corps des infortunés peut ensuite pendre, accroché ainsi, pendant des jours entiers, le temps que la chélicère accomplisse son obscur et surnaturel dessein. Quand elle a de la chance, la victime se réveille quelques semaines plus tard, loin de chez elle, épuisée et drainée de ses sorts. D'autres sont entreposées, immobiles, dans d'épais cocons placés en haut d'un arbre, le temps que leur corps et leur esprit se remettent. Les moins chanceux sont tués puis ranimés sous forme de morts-vivants afin de protéger la chélicère.

Chélicère

Aberration de Grande taille, neutre mauvaise

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 153 (18d10 + 54)

Vitesse 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	17 (+3)	17 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +6, Sag +5, Cha +5

Compétences Acrobaties +6, Athlétisme +9, Discrétion +6, Perception +5

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états charmé et empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15

Langues —

Dangerosité 7 (2 900 PX)

Résistance à la magie. Une chélicère est avantagée lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Incantation. Une chélicère est un lanceur de sort de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Elle peut lancer des sorts sans composantes matérielles. Voici les sorts de magicien préparés par une chélicère :

Tours de magie : *aspersion acide, illusion mineure, main du mage, viser juste*

Niveau 1 : *détection de la magie, mains brûlantes, rayon empoisonné, repli expéditif*

Niveau 2 : *immobiliser un humanoïde, invisibilité, rayon ardent*

Niveau 3 : *animation des morts, éclair, hâte*

Niveau 4 : *assassin imaginaire*

Siphonnage d'emplacements de sorts. Une chélicère ne peut pas recharger ses sorts naturellement. Elle utilise à la place des lanceurs de sorts qu'elle a empoignés comme réservoirs de sorts et elle alimente sa magie en drainant les sorts qu'ils n'ont pas lancés. Quand une chélicère veut lancer un sort, elle utilise la quantité d'emplacements de sorts requise pour lancer le sort en puisant dans la réserve de sa victime. Si la victime n'a pas assez d'emplacements de sorts disponibles, la chélicère ne peut pas lancer ce sort.

Une chélicère peut également puiser de l'énergie dans des lanceurs de sort drainés ou des créatures qui ne possèdent pas de pouvoirs magiques. Elle réduit alors la valeur de Sagesse de la créature empoignée de 1d4 et ajoute 2 emplacements de sort à sa réserve pour chaque point de caractéristique qui a été réduit. Une créature qui a été réduite à 0 point de Sagesse sombre dans l'inconscience jusqu'à ce qu'elle regagne au moins un point dans cette caractéristique et elle n'a plus aucune puissance à offrir. Une créature regagne toute la Sagesse qu'elle a perdue à la fin d'un repos long.

Pattes d'araignée. Une chélicère peut escalader n'importe quelle surface, y compris marcher au plafond, sans faire de test de caractéristique.

Actions

Attaques multiples. Une chélicère porte une attaque de morsure et deux attaques de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 17 (2d10 + 6) dégâts perforants et la cible est empoignée (évasion DD 16). La cible doit également réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 ou être empoisonnée. Quand elle est empoisonnée, la cible perd conscience et subit une réduction de 1d4 points de Force au début de chacun de ses tours. L'empoisonnement prend fin au bout de 4 rounds ou si la cible réussit un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 à la fin d'un de ses tours.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d8 + 6) dégâts tranchants.



Chernomoï

Ces créatures écailleuses ressemblent à de minuscules draconiens dotés d'ailes de chauves-souris.

Des esprits follets draconiens. Les chernomoïs (qui signifie « esprit de l'antre » en draconique) sont généralement discrètement installés dans l'antre d'un dragon ou font partie de la maisonnée d'un sangdragon. Ils nettoient et rangent celle-ci pendant la nuit et ne prélève qu'occasionnellement un petit objet ou une gemme brillante en compensation. Ils ressemblent à de minuscules draconiens dotés d'ailes et vêtus d'une armure métallique faite de petites pièces et de pierres semi-précieuses.

Les alarmes des antres. Les chernomoïs sont terrifiés par les vouivres et ne s'installent jamais dans des zones où il s'en trouve. Ils font sinon preuve d'un comportement très protecteur envers leurs maîtres draconiques et sonnent l'alarme dès qu'ils détectent un intrus. Quand ils sont acculés, ils se défendent à l'aide de minuscules lames et de leur cri perçant, mais leur premier réflexe est toujours la fuite, généralement en direction d'un allié dragon, sangdragon ou drake.

CHERNOMOÏ

Fée de Très Petite taille, neutre

Classe d'armure 13

Points de vie 32 (5d4 + 20)

Vitesse 6 m, vol 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	18 (+4)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)	16 (+3)

Compétences Acrobaties +6, Discrétion +6, Perception +2

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants reçus d'attaques non magiques qui ne sont pas infligées par des armes en argent.

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues commun, draconique, sylvestre

Dangerosité 1 (200 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un chernomoï est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *détection de la magie, invisibilité, main du mage, message, prestidigitation, réparation*

1/jour chacun : *détection du poison et des maladies, porte dimensionnelle*

Actions

Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6 + 4) dégâts tranchants.

Cri perçant (Recharge 5–6). Le chernomoï émet un cri perçant. Toutes les créatures qui se trouvent dans un rayon de 18 mètres et qui peuvent l'entendre subissent 10 (3d6) dégâts de tonnerre, ou moitié moins si elles réussissent un jet de sauvegarde de Constitution DD 13.

Les chernomoïs à Midgard

Les dragons de l'empire Mharoti considèrent les chernomoïs comme de mignons animaux domestiques de garde et ils les traitent de la même manière que les humains le font avec un perroquet ou un oiseau de compagnie. Il arrive que des chernomoïs servent de familiers ou de messagers à des dragons d'âge vénérable, et ils sont alors vêtus d'une éblouissante armure de gemmes. L'armure dorée des chernomoïs est un signe représentatif de la richesse et de la puissance de leur maître.

Chien-anguille



Ce grotesque prédateur amphibie possède une queue musculeuse, une tête bulbeuse et la chair caoutchouteuse et couverte de mucus d'une hideuse anguille, alors que son torse et ses pattes palmées ressemblent à ceux d'un canidé difforme. La gueule menaçante de la créature est remplie de crocs acérés.

Des fées et des chiens fluviaux. Ces prédateurs amphibies sont de féroces fées aquatiques qui se mettent souvent au service de trolls lacustres et des rivières, de loreleis et de nixes. Ils sont aussi dangereux sur terre que dans l'eau et font preuve de la même cruauté capricieuse que leurs maîtres. Les cris de chasse glaçants de ces chiens éveillent la frénésie meurtrière de leurs maîtres lorsqu'ils traquent leurs ennemis. Peu d'autres créatures savent apprécier la puissance et l'agilité combinées à la grâce cruelle des chiens-anguilles, plutôt que de s'arrêter à leur forme grotesque et leur dérangeante sauvagerie.

Des embuscades glissantes. Les chiens-anguilles sont des prédateurs embusqués, qui chassent en meute et se cachent dans la vase et les algues des berges pour mieux bondir sur leur proie. Ils encerclent alors celle-ci et l'affaiblissent à l'aide de puissants coups de dents. Ils traînent leurs proies non aquatiques dans les profondeurs pour les noyer. À l'identique, ils entraînent les proies aquatiques sur la terre ferme pour qu'elles y suffoquent.

Les chiens-anguilles sont rusés et ils préparent leurs embuscades en vomissant leur salive glissante là où les animaux terrestres viennent s'abreuver ou sur les sentiers empruntés par leur gibier. Ils profitent ensuite du déséquilibre de leur proie pour bondir hors de l'eau et l'attraper.

Apprentissage fluide des langues. Les chiens-anguilles comprennent le sylvestre et ceux qui vivent à proximité des humains ou d'autres races apprennent quelques mots dans d'autres langues également.

CHIEN-ANGUILLE

Fée de taille Moyenne, neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 77 (14d8 + 14)

Vitesse 9 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	16 (+3)	13 (+1)	6 (–2)	13 (+1)	16 (+3)

Compétences Perception +3, Discrétion +5

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langue sylvestre

Dangerosité 2 (450 PX)

Amphibie. Un chien-anguille peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Tactique de meute. Un chien-anguille est avantagé lors de ses jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés se trouve dans un rayon de 1,50 mètre d'elle et n'est pas neutralisé.

Salive glissante. Un chien-anguille peut passer 2 rounds à cracher de la salive sur une zone et couvrir ainsi un carré de 1,50 m de côté avec sa salive glissante. Cette zone est considérée comme si elle était sous l'effet du sort *graisse* pendant 1 heure.

Morsure sinueuse. Une créature attaquée par un chien-anguille ne peut pas faire d'attaque d'opportunité contre lui jusqu'au début de son prochain tour.

ACTIONS

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8 + 4) dégâts perforants et la cible est empoignée (évasion DD 14).

Chien du temple

Cette créature ressemble à un mélange de gros chien et de lion et toise tous ceux qui franchissent le seuil du temple qu'elle garde.

Le chien du temple est un gardien imposant que diverses divinités utilisent pour protéger leurs temples. Il est extrêmement loyal et territorial. Souvent représenté dans la statuaire du temple, il a un corps majoritairement canin au poil soyeux, mais ras, une queue touffue et une crinière de lion qui encadre sa tête de chien au museau court.

Des couleurs divines. Les couleurs et autres particularités d'un chien du temple diffèrent d'un individu à l'autre pour s'accorder au dieu qui l'a créé ; il arrive donc qu'ils aient des teintes très fantaisistes. Il existe des chiens du temple bronze verdi, rouge cinabre ou lapis. On a même vu des chiens au pelage aussi orange que la céramique chauffée au rouge garder quelques temples. À cause de ces teintes inhabituelles, on confond facilement le chien avec une statue.

Voyager avec les prêtres. Comme le chien est le protecteur du temple auquel il est lié, il le quitte rarement, mais il lui arrive d'accompagner les prêtres ou les alliés du temple lors de leurs voyages. Il n'est pas doué de parole, mais il comprend la majorité de ce qui se dit autour de lui et peut suivre des ordres relativement complexes (jusqu'à deux phrases de long) sans supervision.

Le chien du temple est réputé pour mordre sa proie et la secouer entre ses puissantes mâchoires jusqu'à ce qu'elle s'évanouisse.



CHIEN DU TEMPLE

Céleste de taille Moyenne, bon

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 97 (15d8 + 30)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)

Jets de sauvegarde For +7, Con +5, Int +2, Sag +5

Compétences Perception +5

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15

Langues comprend le céleste et le commun, mais ne peut pas parler

Dangerosité 5 (1 800 PX)

Résistance à la magie. Le chien du temple est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Initiative du protecteur. Si le chien du temple entame le combat contre une menace clairement dirigée contre le temple, il est avantagé sur son jet d'initiative.

Coup avec élan. Si le chien du temple se déplace d'au moins 3 mètres en ligne droite jusqu'à sa cible et lui porte ensuite une attaque de coup, il peut faire une attaque de coup supplémentaire contre une deuxième cible située dans un rayon de 1,50 mètre autour de la première par une action bonus.

ACTIONS

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 17 (3d8 + 4) dégâts perforant plus 9 (2d4 + 4) dégâts contondants et la cible est empoignée (évasion DD 14). Cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, sans quoi elle est étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (3d6 + 4) dégâts contondants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15, sans quoi elle est repoussée sur 1,50 mètre à l'opposé du chien et se retrouve à terre. Le chien du temple peut immédiatement avancer à l'emplacement qu'elle occupait avant d'en être repoussée, s'il le désire.

Chiot mastodonte

Cette créature canine à la fourrure grise a l'air si désireuse de plaire qu'elle en est pathétique, mais elle est aussi incroyablement peureuse, ses oreilles tressautant au moindre bruit tandis que ses grands yeux ovales ne ratent pas un mouvement.

Géant émotif. Un chiot mastodonte est une boule d'émotions, extrêmement discrète et protectrice de son espace personnel, terrifiée par le monde alentour. Quand quelqu'un viole cet espace personnel ou que la fragile concentration de cette petite fée se brise, elle se change en une gigantesque bête musculeuse.

Ami tranquille. Quand le chiot mastodonte contrôle ses émotions, il est amical et même serviable, bien que cela vienne surtout de la culpabilité qu'il éprouve vis-à-vis de ses actions passées et de ce qu'il pourrait faire s'il se sentait menacé, et non d'un réel désir d'aider autrui. Un chiot mastodonte calme mesure un peu moins d'un mètre au garrot et pèse 25 kilos. Déchaîné, il fait 6 mètres de haut pour 2 tonnes.

CHIOT MASTODONTE

Fée (métamorphe) de Petite/Très Grande taille, chaotique neutre

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 94 (9d12 + 36)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	10 (+0)	18 (+4)	7 (–2)	14 (+2)	9 (–1)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Sens vision réduite 9 m, Perception passive 12

Langues —

Dangerosité 5 (1 800 PX)

État calme. Un chiot mastodonte calme et sans peur utilise les statistiques suivantes au lieu des précédentes. **Taille** Petite ; **PV** 9 (6d6 – 12) ; **Vitesse** 6 m ; **FOR** 8 (–1) ; **CON** 6 (–2) ; **Langues** commun, sylvestre

Sens médiocres. Le chiot mastodonte est myope et entend mal. Sous une lumière faible ou normale, il voit jusqu'à 9 mètres et entend les bruits dans un rayon de 18 mètres.

Émotions déchaînées. Quand le chiot mastodonte se sent menacé (si quelqu'un le touche, l'intimide, l'accule, l'attaque ou si un étranger se place adjacent à lui), il passe immédiatement de la taille Petite à Très Grande en réaction. Si le chiot a été attaqué, la réaction se produit après l'attaque, mais avant d'appliquer les dégâts. Les créatures et objets alentour sont repoussés dans l'emplacement vide le plus proche et doivent réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 ou tomber à terre. Les armes, armures et autres objets que porte ou transporte le chiot grandissent (et rétrécissent) proportionnellement quand il change de taille. Submergé par une vague d'émotions brutes, il se met à détruire tout ce qu'il voit (c'est-à-dire pas grand-chose) et tout ce qui se trouve à portée (c'est-à-dire beaucoup de choses). La transformation persiste jusqu'à ce que le chiot ne perçoive plus de créature pendant 1 round, qu'il tombe à 0 point de vie, qu'il reçoive 5 niveaux d'épuisement ou qu'il soit affecté par *apaisement des émotions* ou une magie similaire. La transformation n'est pas totalement incontrôlable : une créature ou une personne que le chiot connaît et en qui il a confiance peut se tenir à côté de lui sans déclencher de réaction. Si les conditions sont particulièrement défavorables, comme dans une zone très peuplée, la transformation du chiot peut durer des jours.

Actions

Attaques multiples. Le chiot mastodonte fait deux attaques de coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 18 (3d8 + 5) dégâts contondants.

Réactions

Pas rapide. Le chiot mastodonte peut se déplacer de 6 mètres par une réaction lorsqu'il est attaqué. Ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.



Chronomentaire



Il est difficile de cerner la nature des chronomentaires, qui apparaissent parfois sous la forme d'un espace vide, de la forme d'un homme de grande taille, dans lequel on peut apercevoir un instant un ciel étoilé, puis un arc-en-ciel déformé et le moment d'après une éblouissante lumière blanche, le tout semblant n'exister que par intermittence.

Fluides comme le temps. Les chronomentaires sont composés d'énergie temporelle et ils se projettent constamment dans le passé, le présent et le futur. Ils s'écoulent comme le sable dans un sablier et existent dans les interstices entre le tic et le tac des horloges.

Les premiers chronomentaires ont été forgés à l'aide du reliquat de temps qui n'a pas été utilisé suite à la création de l'univers. Ils ont été nombreux à servir de troupes de choc au cours des inimaginables guerres qui ont opposé les anges et les fiélons ou les dieux et les anciens titans. La plupart d'entre eux se sont perdus entre deux secondes ou ont été abandonnés à la dérive dans le plan Astral ou le vide interstellaire.

Des observateurs de calamités. Les lieux qui ont une forte signification historique — passée ou future — attirent les chronomentaires. Ils apprécient notamment les champs de bataille ou les autres lieux de conflit. Dans la mesure où ils sont attirés par ces endroits à la signification chargée, les chronomentaires ont acquis la réputation d'être des oiseaux de mauvais augure et leur présence crée souvent la panique parmi les érudits, les prêtres et les sages.

Entourés par le chaos. Quel que soit le type de terrain, l'environnement se comporte de façon étrange autour des chronomentaires. Des murs effondrés peuvent soudain se reformer, de jeunes plants devenir d'imposants arbres ou des soldats morts revivre leurs derniers moments. Ces changements aléatoires sont un effet secondaire de la présence des chronomentaires et les choses redeviennent normales quand ils partent.

De nature élémentaire. Un chronomentaire n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ni de dormir.

CHRONOMENTAIRE

Élémentaire de Grande taille, non aligné

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 152 (16d10 + 64)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	20 (+5)	19 (+4)	9 (-1)	13 (+1)	6 (-2)

Immunité contre les dégâts de poison ; contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les états empoisonné, épuisé, inconscient, paralysé et pétrifié

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues céleste, infernal

Dangerosité 8 (3 900 PX)

Corps temporel. Quand un chronomentaire se trouve sous l'effet du sort *lenteur*, *hâte* ou d'un effet similaire, il réussit automatiquement son jet de sauvegarde et regagne 13 (3d8) points de vie.

ACTIONS

Attaques multiples. Un chronomentaire porte 1d4 + 1 attaques de coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 16 (2d10 + 5) dégâts contondants.

Vol de temps (1/jour). Le chronomentaire prend pour cible une créature qu'il voit et qui se trouve dans un rayon de 9 mètres. La créature ciblée doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16. Sur un échec, le chronomentaire lui vole une partie de son temps et gagne un bonus de +10 à sa position dans l'ordre d'initiative. En outre, la vitesse de la cible est divisée par deux, elle ne peut pas faire de réaction et, lors de son tour, elle peut faire soit une action, soit une action bonus, mais pas les deux. Pendant qu'il est en train de voler du temps, la vitesse du chronomentaire augmente de 9 mètres et, s'il choisit l'action attaques multiples, il peut porter une attaque de coup supplémentaire. La créature ciblée peut refaire le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. Sur un succès, elle met fin à l'effet.

Déplacement (Recharge 5–6). Le chronomentaire prend pour cible une créature qu'il voit et qui se trouve dans un rayon de 9 mètres. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 ou se trouver magiquement déplacée hors du temps. La créature disparaît alors pendant 1 minute. Par une action, la créature déplacée peut retenter son jet de sauvegarde. Si elle réussit, elle se retrouve dans l'emplacement qu'elle occupait précédemment, ou dans l'emplacement inoccupé le plus proche.

RÉACTION.

Marche entre les secondes (Recharge 4–6). Quand une créature que le chronomentaire peut voir se déplace dans un rayon de 1,50 mètre de lui, le chronomentaire peut se déplacer à un endroit où il se trouvait dans le passé, se téléportant effectivement à un emplacement inoccupé dans un rayon de 18 mètres, avec tout l'équipement qu'il porte.

Cikavak

Un cikavak est un oiseau magique d'une laideur remarquable, une créature surnaturelle qu'il est possible d'invoquer au terme d'un long rituel. La tête de cet oiseau est surmontée d'une crête flasque d'un gris sombre et un goitre pendouille au niveau de son cou. Il semble sinon relativement insignifiant.

Des becs en forme de dagues. Les cikavaks se servent de leurs becs d'un gris terne pour aspirer le nectar ou d'autres fluides... ou ils peuvent les planter comme des dagues. Si l'invocation de ces sympathiques oiseaux demande beaucoup d'effort, le rituel se base cependant sur une magie étonnamment commune et connue des paysans comme des mages. Une fois invoqué, un cikavak reste fidèle à son maître jusqu'à la mort. Ces oiseaux ne parlent pas, mais ils sont capables de comprendre le commun et peuvent également communiquer avec d'autres animaux pour aider leur maître. Ils utilisent régulièrement leur magie pour étouffer le chant plus mélodieux que peuvent émettre d'autres oiseaux.

Des poches à potions. Les cikavaks possèdent une autre étrange particularité : quand elle est entièrement distendue, leur poche ventrale est capable de contenir près de 2 litres de presque n'importe quel liquide. Ces poches sont résistantes et permettent aux cikavaks de transporter des potions et même des acides, sans risque d'ingérer ces liquides ou d'être blessés par eux.

Les voleurs exploitent cette particularité en ordonnant aux oiseaux de siphonner les liquides qu'ils veulent voler, comme du miel, du lait, de la bière ou du vin à leurs voisins, par exemple. Les voleurs les plus audacieux envoient leurs oiseaux dans les tours des magiciens, les boutiques d'alchimistes ou d'apothicaires locaux pour s'emparer de mercure, de phlogiston ou de substances plus exotiques. Les oiseaux n'ont ensuite aucun mal à rapporter à leurs maîtres les fluides ainsi volés dans leurs poches. En temps normal, les cikavaks sont capables de voler avec adresse et vigueur, mais quand ils sont chargés de liquide, leur vol est au mieux maladroit.

Une conjuration populaire. Afin d'invoquer un cikavak à l'aide de rituels magiques populaires, un personnage doit se munir d'un œuf de poule noire, d'herbes pour une valeur de 30 po et de craies de couleur. Le rituel, lancé au coucher du soleil, dure une demi-heure et nécessite de réussir un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15. (Les composantes matérielles peuvent être utilisées plusieurs fois, jusqu'à ce que le rituel succède). L'œuf de poule doit alors être porté et maintenu au chaud pendant 40 jours. Pendant tout ce temps, l'individu qui accomplit le rituel ne doit ni se laver ni être ciblé par un sort. Le rituel fait en effet appel à une magie faible, que seuls les non-lanceurs de sorts peuvent utiliser et qui est immédiatement dissipée si le maître du cikavak utilise un autre sort ou pouvoir magique.

CIKAVAK

Fée de Très Petite taille, neutre

Classe d'armure 12

Points de vie 17 (7d4)

Vitesse 3 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	4 (-3)

Compétences Discrétion +6, Perception +5

Résistance aux dégâts d'acide, de feu et de poison

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15

Langues comprend le commun ; télépathie (contact)

Dangerosité 1/8 (25 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un cikavak est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 11). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *communication avec les animaux*

1/jour : *silence*

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d4 + 2) dégâts perforants.



Claquepiège

Le claquepiège ressemble à un piège à ours animé prêt à déchirer les chairs.

Bondissant. Fait d'acier et de ressorts, il est facile de le confondre avec un piège à ours ordinaire quand il reste immobile, mais dès qu'il se met à bondir à la poursuite d'une proie, il révèle sa nature d'objet animé et son seul objectif : détruite tout ce qui vit.

Claquements incessants. Un claquepiège est dépourvu d'intelligence, ne se fatigue jamais et existe dans le seul but de mettre les vivants à terre, de les traverser de part en part en se forant un chemin à coups de dents, de faire demi-tour et de les déchiqueter de nouveau.

Pièges défensifs. Quelques personnes tentent d'utiliser les claquepièges pour protéger un trésor ou piéger les accès à une zone importante, mais comme ils mordent tout ce qui passe, ils sont tout aussi dangereux pour leurs propriétaires. Certains monstres comme les chapeaux rouges et les fées des ombres utilisent régulièrement ces créatures. Les gnomes adorent les intégrer aux défenses standard de leurs tunnels.

Claquepiège

Créature artificielle de Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 16

Points de vie 63 (14d6 + 14)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	22 (+6)	11 (+1)	2 (–4)	14 (+2)	1 (–5)

Jets de sauvegarde Dex +9

Compétences Perception +5, Discrétion +9

Résistance aux dégâts d'acide, de feu, de froid ; contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les dégâts nécrotiques, de poison et psychiques

Immunité contre les états charmé, épuisé, terrorisé, paralysé, pétrifié, empoisonné

Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 15

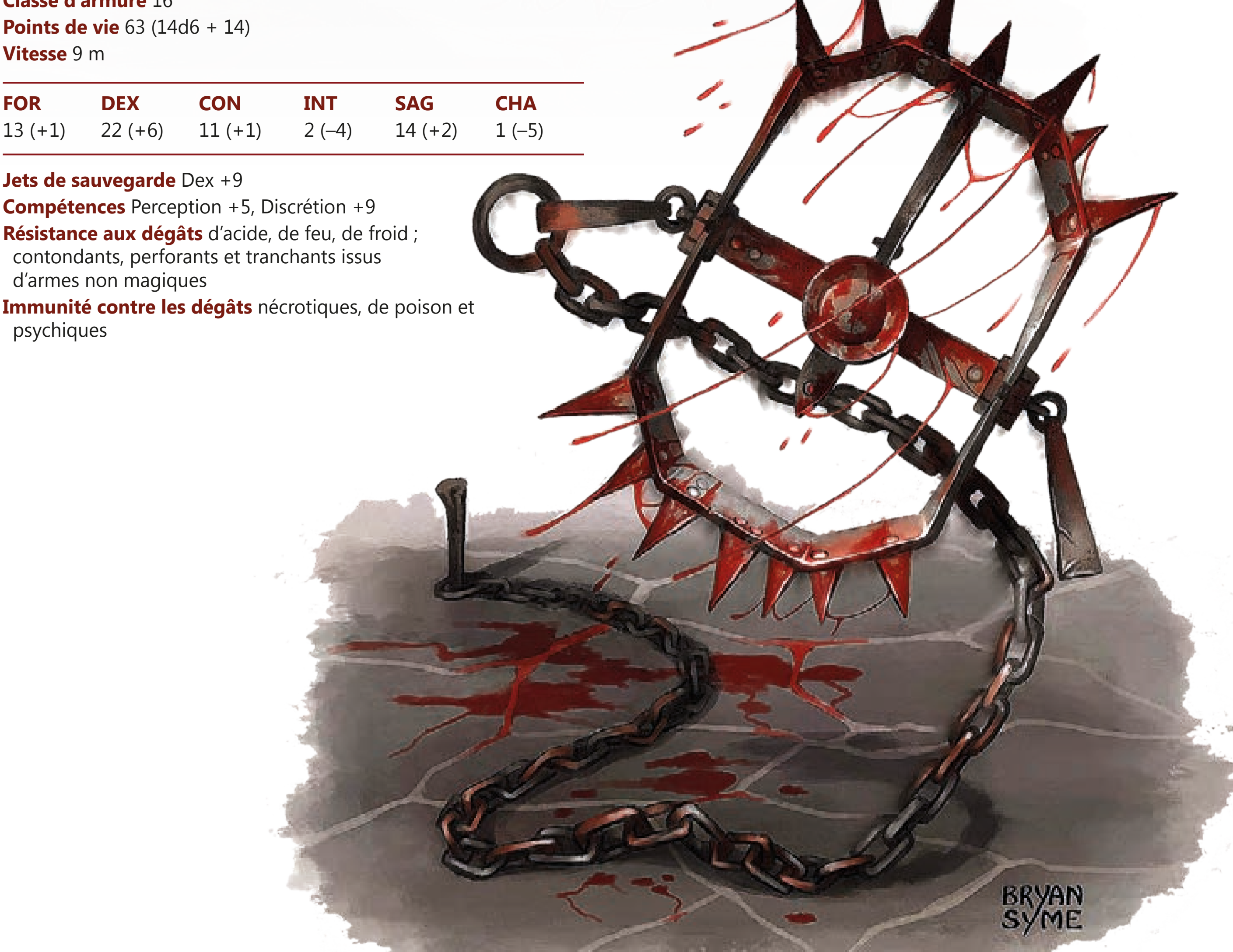
Langues —

Dangerosité 6 (2 300 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 15 (2d8 + 6) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16, sans quoi elle tombe à terre.

Mâcher. Quand le claquepiège jette une cible de taille Moyenne ou inférieure à terre, il peut immédiatement faire trois attaques de morsure contre elle et se déplacer de 1,50 mètre, le tout par une action bonus.



Clurichaun

Un petit homme revêche de deux pieds de haut surgit en titubant du coin de cette cave à vin, une bouteille ouverte à la main. Sa barbe est broussailleuse et il porte un surcot rouge fripé par-dessus une chemise blanche sale et un pantalon rouge qui lui arrive aux genoux, sous lequel il porte des bas de chausse bleus et des chaussures à boucles d'argent. Au sommet du crâne de cette créature, de laquelle émane une odeur de bière rance et de vin, repose une coiffe faite de feuilles tressées à l'aide de fil d'or.

Des ivrognes du cellier. Les clurichauns sont des fées mesquines et alcooliques qui représentent un véritable fléau pour les chais et les caves à vin. Ces fées alcoolisées étaient autrefois des leprechauns, qui ont depuis longtemps troqué une dure vie de labeur contre une vie de débauche solitaire. Ils passent maintenant leurs nuits à boire en chantant faux et en tourmentant leurs hôtes désespérés avec de cruelles farces.

Cela dit, si l'hôte d'un clurichaun lui donne accès à des réserves suffisantes de sa boisson favorite et le laisse tranquille, le clurichaun protégera sa cave des voleurs, des ivrognes, ou pires — ces créatures peuvent en effet faire preuve d'une vigueur étonnante quand ils pensent que leur réserve de boisson est menacée. Ils détestent particulièrement les gremlins rhumés et les autres clurichauns.

Des évictions contestées. La plupart des gens ne tolèrent pas ou ne peuvent simplement pas se permettre d'héberger un clurichaun bien longtemps. Malheureusement, les tentatives de le déloger ont bien souvent pour effet de mettre la créature dans une colère destructrice et elle en profite pour gâter le vin qui pourrait rester. La meilleure façon de se débarrasser d'un clurichaun est de le défier à la boisson. En effet, un clurichaun ne supportera pas de perdre face à un mortel et, si c'est le cas, il s'en ira, honteux, et on n'entendra plus jamais parler de lui. Il s'agit cependant d'une option risquée car, malgré leur taille, les clurichauns sont capables d'engloutir des quantités d'alcool prodigieuses en ressentant très peu d'effets secondaires.

Petits et bagarreurs. Si les clurichauns n'ont rien contre une bonne vieille rixe de taverne, ils comptent beaucoup sur leur magie pour se protéger. Les créatures qui se trouvent sous l'effet de la magie d'un clurichaun se sentent et agissent comme si elles étaient ivres et se réveillent également avec une gueule de bois le lendemain matin !

CLURICHAUN

Fée de taille Très Petite, neutre

Classe d'armure 14

Points de vie 22 (4d4 + 12)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	8 (-1)	16 (+3)

Jet de sauvegarde Con +5

Compétences Discrétion +3, Perception +1,

Immunité contre les états empoisonné et terrorisé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues commun, elfique, sylvestre

Dangerosité 1/4 (50 PX)

Chance du clurichaun. Les clurichauns ajoutent leurs modificateurs de Dextérité et de Charisme à leur classe d'armure.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un clurichaun est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13). Un clurichaun peut lancer les sorts suivants avec comme seule composante de l'alcool :

À volonté : *amis, illusion mineure, moquerie cruelle, purification de la nourriture et de l'eau, réparation*

1/jour chacun : *apaisement des émotions, flou, héroïsme, sommeil, suggestion*

Résistance à la magie. Un clurichaun est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaque à mains nues. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 2 (1 + 1) dégâts contondants.

Arme improvisée. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché :* 3 (1d4 + 1) dégâts contondants, perforants ou tranchants en fonction de l'arme.



Colonne possédée

Cette antique colonnade surmontée d'une tête animale est gravée de symboles usés issus d'anciens empires.

Tête animale. Les colonnes possédées sont taillées dans d'énormes blocs de roche pour ressembler aux dieux à tête d'animaux d'anciens panthéons ou parfois aux silhouettes démoniaques de cultes zélés. Les plus communes ont une tête de chacal ou d'ibis, mais il en existe aussi à tête de babouin, de crocodile, d'éléphant ou de faucon.

Détournées par les cultes. Divers cultes s'emparent de certaines de ces colonnes et les gravent de nouveaux symboles blasphématoires ou les enduisent de sang, d'huile et d'onguents en tant qu'offrandes.

Don d'armes. Les prêtres s'emparent des armes que les colonnes ont volées et les distribuent aux gardes du temple ou les revendent pour financer les activités du temple.

De nature artificielle. Une colonne possédée n'a pas besoin de respirer, manger, boire ou dormir.



COLONNE POSSÉDÉE

Créature artificielle de Grande taille, non alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 95 (10d10 + 40)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	8 (−1)	19 (+4)	3 (−4)	11 (+0)	1 (−5)

Immunité contre les dégâts de poison, psychiques ; contondants, perforants et tranchants venant d'armes non magiques qui ne sont pas en adamantium

Immunité contre les états charmé, empoisonné, épuisé, paralysé, pétrifié, terrorisé

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10

Langues comprend les langues de son créateur, mais ne peut pas parler

Dangerosité 7 (2 900 PX)

Forme immuable. La colonne est immunisée contre tous les sorts et effets susceptibles de modifier sa forme.

Résistance à la magie. La colonne est avantagée lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme de la colonne sont magiques.

Vol d'armes. L'étrange magie qui anime la colonne produit un champ magnétique qui aimante les objets métalliques en contact avec elle, y compris les armes en métal. Quand une créature touche la colonne avec une arme de corps à corps en métal, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou de Dextérité DD 15, sans quoi l'arme reste collée à la colonne jusqu'à ce que cette dernière la libère ou soit détruite. Le jet de sauvegarde utilise la même caractéristique que l'attaque. La colonne peut lâcher toutes les armes en métal aimantées sur elle à sa guise. Elle les lâche toujours dès qu'elle pense ne plus être en danger. Ce pouvoir affecte les armures lors d'une empoignade seulement.

Faux-semblant. Quand la colonne reste immobile, il est impossible de la différencier d'une statue ou d'une colonnade sculptée.

ACTIONS

Attaques multiples. La colonne fait deux attaques de coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 18 (3d8 + 5) dégâts contondants.

Conglomérat osseux

Un conglomérat osseux est presque un fluide. En effet, les milliers de minuscules os qui le composent peuvent s'agglomérer pour prendre une forme humanoïde et exploser en une nuée cliquetante l'instant suivant. Quand ils se déplacent, ces os émettent un bruissement qui rappelle le sable coulant le long d'une dune.

Des rôdeurs et des espions. Bien qu'ils sachent bien exploiter leurs pouvoirs de nuée, les conglomérats osseux n'ont pas de vocation guerrière. Ils préfèrent espionner et rôder. Quand ils sont acculés, cependant, ils combattent sans peur ou hésitation et ils font leur possible pour dépouiller leurs adversaires de leur chair.

Montures zombies. Les longs doigts osseux et les griffes crochues des conglomérats osseux leur permettent de grimper sur des montures zombies et de les contrôler. Les conglomérats osseux sont presque toujours vêtus de robes ou de manteaux qui leur permettent de se faire passer pour des humanoïdes, car ils ont conscience que leur nature rend la plupart des créatures mal à l'aise.

Des prédateurs en société. Les conglomérats osseux rejoignent les sociétés qui les entourent, qu'elles soient humaines, gobelines ou goules. Ils s'attaquent aux vivants comme aux morts et utilisent leurs cadavres pour récupérer leurs os perdus. Ils décident parfois de se mettre au service de nécromanciens, de darakhuls, de vampires ou de liches, en échange de quoi ceux-ci leur offrent des harmonisations magiques et leurs permettent d'assouvir leurs ignobles désirs.

Ils n'aiment pas la chaleur extrême, car elle fragilise leurs os.

Conglomérat osseux

Mort-vivant de Petite taille, chaotique mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 120 (16d6 + 64)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	20 (+5)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +8

Compétences Arcanes +5, Discrétion +11, Perception +3, Supercherie +6

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques qui ne sont pas en argent.

Immunité contre les dégâts nécrotiques, de poison

Immunité contre les états épuisé, empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 13

Langues commun, darakhul

Dangerosité 8 (3 900 PX)

Esprit de ruche. Tous les éléments d'un conglomérat osseux qui se trouvent dans un rayon de 75 kilomètres de leur corps principal sont en constante communication. Si l'un d'entre eux prend conscience d'un danger donné, ils en sont tous informés. Tout conglomérat osseux qui possède au moins 30 points de vie forme un esprit de ruche, ce qui lui confère une Intelligence de 14. En-dessous de ce palier de points de vie, il devient stupide (Intelligence 0) et perd son pouvoir d'incantation innée. À 0 point de vie, quelques groupes d'os survivants s'éparpillent et passent plusieurs mois à recréer un nouveau conglomérat.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un conglomérat osseux est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans utiliser de composante matérielle :

À volonté : *contact glacial*

3/jour : *animation des morts (jusqu'à 5 squelettes ou zombis)*

Nuée. Un conglomérat osseux peut agir comme une nuée (un ensemble composé d'éléments plus petits), ou il peut céder le contrôle à un seul membre (appelé exarque) et agit alors comme une créature individuelle. Il doit utiliser une action pour changer cet état. Dans sa forme individuelle, le conglomérat ne peut pas occuper le même emplacement qu'une autre créature, mais peut porter des attaques sournoises et lancer des sorts. Dans sa forme de nuée, il peut occuper l'emplacement d'une autre créature (et vice versa) et peut traverser des ouvertures qui font au moins 30 centimètres de côté. Il ne peut pas prendre sa forme individuelle tant qu'il occupe le même emplacement qu'une autre créature. Quelle que soit sa forme, il peut utiliser ses compétences normalement.

Actions

Attaques multiples. Un conglomérat osseux porte deux attaques de griffe, ou une attaque de griffe et une de morsure, ou une attaque de nuée.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 31 (4d12 + 5) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou subir les effets du venin de sangdragon.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 25 (3d12 + 5) dégâts tranchants.

Nuée. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 0 m, une créature dans le même emplacement que la nuée. *Touché :* 57 (8d12 + 5) dégâts perforants, ou 31 (4d12 + 5) dégâts perforants si le conglomérat osseux est réduit à la moitié de ses points de vie ou moins. Si l'attaque touche la cible, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou subir les effets du venin de sangdragon.

Venin de sangdragon (blessure). Les collectifs d'os créent un liquide rougeâtre dont ils enduisent leurs crocs. Les effrayantes gueules rouges des minuscules squelettes sont déstabilisantes et la toxine qu'elles contiennent est mortelle. Une créature qui a été mordue doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou se trouver empoisonnée et subir une réduction de 1d6 points de Charisme. Une créature empoisonnée doit tenter un nouveau jet de sauvegarde toutes les quatre heures. À chaque échec, elle subit une nouvelle réduction de 1d6 points de Charisme, jusqu'à ce qu'elle ait réussi deux jets de sauvegarde consécutifs ou ait survécu pendant 24 heures. Si la créature survit, l'effet prend fin et la créature peut guérir normalement. Le Charisme perdu peut être récupéré à l'aide d'un sort de *restauration inférieure* ou une magie comparable.

Coquicape

Même si cette créature est courtaude et trapue, son lien de parenté avec les trolls est indéniable et ressort surtout au niveau de ses longs bras et de son épaisse peau caillouteuse.

Des airs de crapaud aux longues mains. Le coquicape est un être méchant et difforme, aussi appelé lamh fada ou « longues mains », mais aussi troll des ponts. Bien que ce soit une fée, il est apparenté de loin aux véritables trolls. Contrairement à ces grandes créatures efflanquées, le coquicape ressemble plus à un petit crapaud : il a de courtes jambes arquées et des bras d'une longueur effrayante aux articulations gonflées et distendues qu'il peut disloquer pour les étirer encore de façon alarmante.

Mares et ponts. On trouve le coquicape dans les puits abandonnés ou derrière les chutes d'eau, dans de grandes mares résiduelles ou sous la glace d'étangs gelés, mais il aime par-dessus tout s'installer sous les ponts. Il est surtout actif de nuit et lors des journées au ciel particulièrement couvert, car la lumière du soleil le terrifie.

Sa tactique favorite consiste à rester en embuscade sous l'eau ou la glace (ou sous un pont) pour prendre sa proie par surprise. Il surgit de sa cachette et emporte au passage des enfants, du bétail (de préférence des chèvres) et des voyageurs ou pêcheurs isolés, qu'il tire dans les ombres ou sous l'eau pour les dépouiller et les dévorer.

Brillants habits. Le coquicape se fabrique toujours une cape, un manteau ou une chemise à l'aide de cailloux colorés, de verre et de coquillages. Cet habit est rudimentaire, mais toujours très joli et parfois magique.

COQUICAPE

Fée de taille Moyenne, neutre mauvaise

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 75 (10d8 + 30)

Vitesse 9 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	9 (−1)	7 (−2)

Compétences Perception +1, Discrétion +4

Immunité contre les états charmé, inconscient

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues géant, sylvestre

Dangerosité 2 (450 PX)

Incantation innée. Le coquicape peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes :

1/jour chacun : *ténèbres, nappe de brouillard*

1/jour (s'il a sa cape) : *respiration aquatique*

Régénération. Au début de chacun de ses tours, le coquicape récupère 3 points de vie. S'il subit des dégâts d'acide ou de feu, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain tour. Il meurt seulement s'il commence un tour avec 0 point de vie et ne se régénère pas.

Observateur discret. Le coquicape est avantagé lors des tests de Dextérité (Discrétion) faits pour se cacher et lors des tests de Perception basés sur l'ouïe.

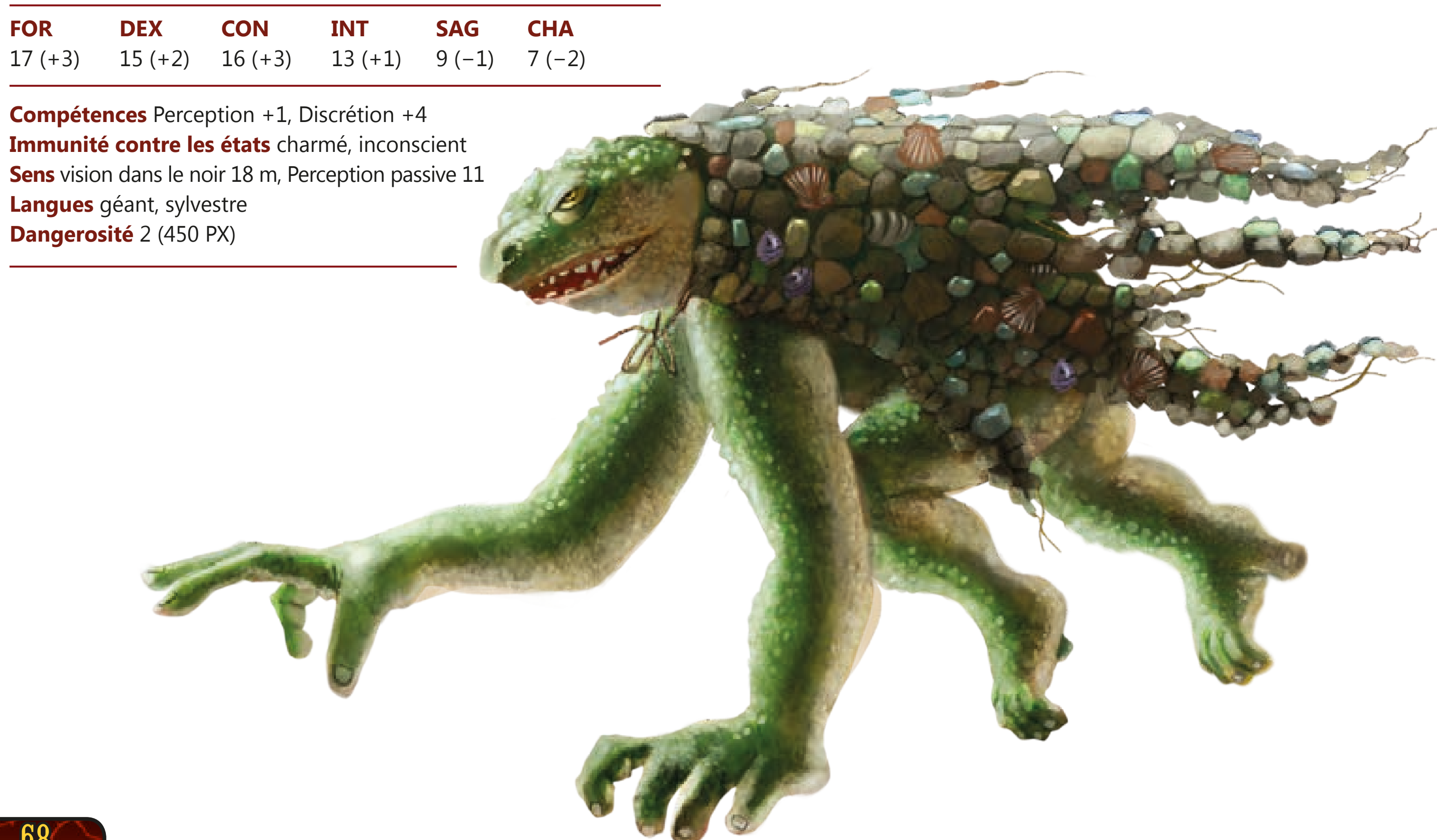
Sensibilité à la lumière du soleil. Le coquicape est pétrifié après 5 (2d4) rounds d'affilée passés directement exposé à la lumière naturelle du soleil.

ACTIONS

Attaques multiples. Le coquicape porte une attaque de morsure et une attaque de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d8+3) dégâts tranchants et la cible est empoignée (évasion DD 13), entravée, et empoisonnée (jet de sauvegarde de Force DD 13 pour annuler, dure le temps de l'empoignade + 1 round). Le coquicape peut déplacer une créature empoignée d'au maximum 4,50 mètres par une action bonus. Tant qu'il empoigne une créature, il ne peut utiliser son attaque de griffes que contre cette créature.



Couveteux

Cette toute petite créature qui ressemble à une caricature d'humanoïde est dotée d'une tête hypertrophiée bardée de dents pointues.

Un corps d'enfant. Les couveteux sont des serviteurs rudimentaires créés par des lanceurs de sorts humanoïdes prêts à les porter dans leur propre corps. Ils partagent avec leur créateur certaines caractéristiques générales (le même nombre de membres ainsi qu'une grossière ressemblance physique), mais ils ne dépassent jamais 30 centimètres et sont dotés d'une tête hypertrophiée bardée de crocs. Les couveteux qui naissent d'humanoïdes monstrueux dotés d'ailes ou de cornes possèdent également ces caractéristiques, mais celles-ci sont plus décoratives qu'autre chose et ils ne peuvent pas s'en servir pour voler ou se battre.

Un écho émotionnel. Les couveteux n'ont pas de personnalité en tant que telle et se contentent de réagir aux émotions de leur créateur, grondant quand celui-ci est en colère et babillant joyeusement quand il est heureux. Quand leur créateur se trouve à plus de 30 mètres d'eux, les couveteux se mettent à vagir bruyamment, en faisant les mêmes bruits qu'un enfant de l'espèce de leur créateur. Si n'importe quelle autre créature que leur créateur croise leur chemin alors qu'ils pleurent ainsi, ils l'attaquent. Quand la colère de leur créateur est ciblée sur certains individus spécifiques, les couveteux sont capables de faire preuve de tactique de groupe. Ils s'approchent alors discrètement de leur victime puis tentent de submerger celle-ci quand elle est isolée.

Né à la pointe de la dague. Quelqu'un qui veut créer des couveteux doit manger le cœur d'un couveteux mort. Une fois cette « graine » consommée, 2d4 couveteux grandissent à l'intérieur de leur « mère », ou créateur. Afin de les nourrir convenablement, ce créateur doit consommer des boues, des cendres et des plantes, qui lui coûtent 50 po/jour et par couveteux en train d'incuber. Cette période d'incubation dure un mois et elle nuit à la santé du créateur, qui doit dormir huit heures toutes les quatre heures ou se trouver dans l'état fatigué.

Si le créateur n'est pas un lanceur de sorts, l'incubation et la naissance doivent être supervisées par un lanceur de sorts qui répond aux exigences présentées ci-après. La plupart des lanceurs de sorts se servent d'une dague pour extraire eux-mêmes les couveteux de leurs chairs avant qu'ils ne tentent se frayer un chemin à l'air libre. Une « mère » ne peut contrôler qu'une couvée de couveteux à la fois. Si un créateur est en gestation d'une nouvelle couvée, la première entre dans un état de jalousie exacerbé et elle se retourne contre son créateur.

De nature artificielle. Un couveteux n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ni de dormir.

COUVETEUX

Créature artificielle de Très Petite taille, neutre

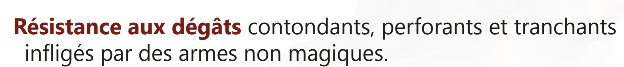
Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 55 (10d4 + 30)

Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	16 (+3)	2 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Compétences Discrétion +6, Perception +4



Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques.

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états charmé, empoisonné, épuisé, paralysé, pétrifié, terrorisé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues —

Dangerosité 1 (200 PX)

Forme immuable. Un couveteux est immunisé à tous les sorts ou effets susceptible d'altérer sa forme.

Résistance à la magie. Un couveteux est avantagé aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Rage partagée. Un couveteux ne peut pas parler à son créateur par télépathie mais il ressent les émotions fortes et sait en déterminer la cause. Un créateur peut ordonner télépathiquement à un couveteux de traquer et d'attaquer un individu en lui envoyant une image de la créature avec l'émotion appropriée. Tant qu'il est engagé dans cette activité, le couveteux peut se trouver à plus de 30 mètres de son maître sans vagir.

ACTIONS

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d10 + 2) dégâts perforants.

Fixation. Quand un couveteux réussit une attaque de morsure, il se fixe à sa cible à l'aide de sa mâchoire et la créature se trouve alors empoignée (évasion DD 9). Tant que le couveteux maintient sa prise, son attaque de morsure touche automatiquement sa cible à chacun de ses tours.

Crabe garrotteur

Ces crabes d'eau douce agressifs d'un noir bleuté vivent dans les rivières et les cours d'eau et gambadent dans la vase en quête de proies.

Pinces étrangleuses. Le crabe garrotteur tire son nom de son étrange pince droite qui, au fil du temps, a évolué pour étrangler les proies comme un fouet barbelé.

Hordes claquantes. Cette longue pince en forme de fouet est dotée de puissants muscles et articulée à sa base, son milieu et son extrémité, ce qui la rend particulièrement flexible. Lors de la saison des amours, des milliers de crabes garrotteurs se rassemblent sur des berges isolées et des marais reculés, les mâles frappant leur carapace de leur fouet pour attirer une partenaire à l'aide de ces claquements.

Petites proies. Un crabe garrotteur se nourrit de rongeurs, de chats et autres petits animaux attrapés sur la berge.

Les crabes garrotteurs de Midgard

Très répandus le long du fleuve Argent au-dessus de la cité franche de Zobeck, les crabes garrotteurs servent aux gitans Kariv et aux devins des crabes lors des divinations. Les Kariv vouent un grand respect à ces animaux du fait de leurs capacités divinatoires et les traitent comme des animaux sacrés, ne les mangeant jamais. Cependant, les Zobeckiens ne partagent pas ce sentiment et les trouvent délicieux, en particulier les mâles.

Il existe des crabes garrotteurs bien plus imposants. Les Kariv pensent que ces individus extrêmement rares peuvent façonner le futur aussi bien que le lire.

Crabe garrotteur

Bête de Très Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 18 (4d4 + 8)
Vitesse 9 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (–2)	14 (+2)	14 (+2)	1 (–5)	10 (+0)	2 (–4)

Immunité contre les dégâts psychiques
Immunité contre les états charmé, terrorisé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Amphibie. Le crabe respire à l'air libre et sous l'eau.

Actions

Pince-fouet. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants et la cible est empoignée (évasion DD 8). Tant que la cible est empoignée, elle ne peut ni parler ni lancer de sort à composante verbale.



Crabe osseux

Le crâne fissuré d'un crabe osseux s'avance à petits pas rapides sur ses pattes couleur os. Ces crustacés corrompus utilisent des crânes abandonnés comme logis.

Des coquilles de crâne. Les crabes-osseux, tels d'énormes bernards l'hermite, élisent domicile dans les restes de gros poissons, d'humanoïdes et d'autres créatures. Les longues pattes ivoirines d'un crabe osseux se fondent parfaitement avec le blanc des os ou du bois flottant. Quand ils n'ont pas d'ossements à disposition, ces crabes se rongent des cavités dans des morceaux de bois ou de coraux pour se faire un abri et fixent des morceaux de coquilles et autres débris à leurs maisons portatives. Tous les crabes se disputent les crânes de choix.

Des charognards de la mémoire. Les crabes osseux sont de voraces charognards. Ils vivent dans les falaises et les criques du bord de mer, où ils utilisent leurs pinces spécialisées pour briser les crânes et dévorer les cerveaux. Après des siècles de ce régime, ils ont développé une intelligence collective. Certains crabes acquièrent également des fragments de souvenirs des créatures qu'ils dévorent. Ces crabes savent ainsi reconnaître les amis ou attaquer les ennemis des créatures dont ils portent le crâne.

Les crabes osseux chassent en meute pour s'attaquer aux oiseaux de mer et aux créatures échouées dans les mares résiduelles. Ils traînent leurs proies aquatiques au-dessus de la ligne de marée haute et les laissent se dessécher sous le soleil brûlant pendant quelques heures avant de venir nettoyer les cadavres. Le terrain de chasse des crabes osseux est ainsi typiquement jonché d'os brisés et blanchis par le soleil et représente un lieu de cachette parfait pour ces prédateurs du littoral.

Les frissons du fantôme blanc. Parce qu'ils se nourrissent de charogne, les crabes osseux sont porteurs d'une maladie dangereuse appelée les frissons du fantôme blanc, qui accable ses victimes de fièvre et les fait délirer. Les marins et autres individus qui mangent la chair malade et viciée d'un crabe osseux y survivent rarement.

Bien que les crabes osseux ne puissent pas être domestiqués, il est possible de les convaincre de nicher dans certaines zones spécifiques pour qu'ils attaquent les intrus tout en ignorant les habitués.

CRABE OSSEUX

Bête de Petite taille, neutre

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 33 (6d6 + 12)
Vitesse 6 m, nage 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	1 (-5)	12 (+1)	4 (-3)

Compétences Discrétion +4, Perception +3
Résistance aux dégâts contondants
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 1/2 (100 PX)



Amphibie. Un crabe osseux peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Camouflage osseux. Un crabe osseux est avantagé à ses tests de Dextérité (Discrétion) tant qu'il se trouve au milieu d'os.

Esprit de ruche. Un crabe osseux peut communiquer parfaitement avec tous les autres crabes osseux qui se trouvent dans un rayon de 30 mètres. Si l'un d'entre eux repère un danger, ils le repèrent tous.

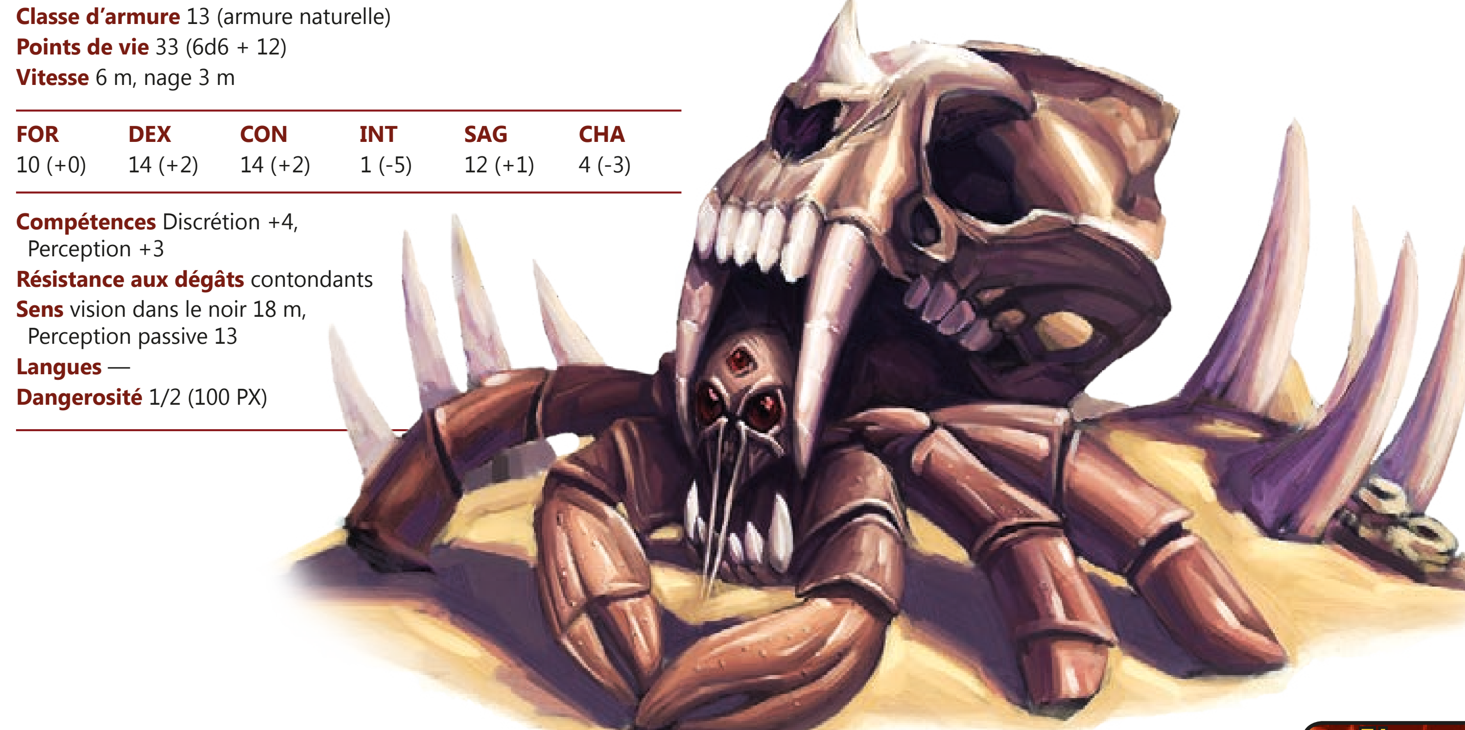
Bond. Les crabes osseux ont des pattes incroyablement puissantes et ils sont capables de faire des bonds de 3 mètres en avant ou en arrière dans le cadre de leur déplacement. Ce bond compte comme une action de repli quand il permet au crabe de s'éloigner d'un ennemi.

ACTIONS

Attaques multiples. Un crabe osseux porte deux attaques de griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (2d6 + 2) dégâts tranchants.

Frissons du fantôme blanc. Une créature vivante qui se trouve en contact ou est blessée par une créature porteuse des frissons du fantôme blanc doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 à l'issue de la rencontre pour éviter de se trouver infectée à son tour. Les premiers symptômes de cette maladie se manifestent au bout de 24 heures, sous la forme d'un léger frisson, qui s'accentue au bout d'une journée et est accompagné de fièvre et, souvent, des hallucinations terrifiantes qui sont à l'origine du nom de la maladie. Dès qu'elle contracte la maladie, la créature infectée gagne deux niveaux d'épuisement qui ne peuvent être retirés qu'une fois la maladie guérie par *restauration inférieure*, une magie comparable, ou du repos. La créature infectée fait un autre jet de sauvegarde de Constitution DD 11 à la fin de chaque repos long. Sur une réussite, elle perd un niveau d'épuisement. Sur un échec, la maladie persiste. Si les deux niveaux d'épuisement sont éliminés suite à des jets de sauvegarde réussis, la victime s'est remise naturellement de la maladie.



Croco de verre

Les mariniers ont appelé ainsi cette créature quasi transparente à cause de sa méthode de chasse à l'affût. Elle frappe généralement depuis le fond de l'eau, qu'elle soit courante ou stagnante. Entre sa transparence, son jet de vase et son dard empoisonné, c'est un chasseur des plus efficaces.

Curieuse anatomie. Le corps du croco de verre ressemble à celui d'un mille-pattes, avec quatre pattes avant bien plus grosses que les autres et une tête plus distincte. Il utilise ces pattes avant pour attaquer, mais elles se fatiguent très vite, l'obligeant à économiser ses puissantes attaques de fente.

Une fois qu'il a attrapé une proie, il s'enroule autour d'elle et la serre, comme un serpent constricteur, mais à l'inverse de celui-ci qui utilise ses puissants muscles pour la broyer et l'étouffer, le croco s'efforce seulement de l'amener en contact avec son ventre, qui est tapissé de centaines d'aiguillons contenant de violentes neurotoxines.

Transparence. Le croco de verre n'est pas entièrement transparent. On aperçoit généralement son tube digestif, surtout quelques heures après qu'il a mangé. Il se sert parfois de cette visibilité comme d'un appât, en se faisant passer pour un serpent ou une anguille. Il est vulnérable juste après un repas, car il devient léthargique. Si les personnages le rencontrent dans son antre juste après son dîner, le MJ peut le désavantager sur le jet d'initiative.

Forme larvaire. On parle d'espèces souterraines, certaines bioluminescentes, repérées dans des cavernes. On suppose que le croco de verre est la forme larvaire d'une créature plus imposante, mais personne ne sait laquelle.

CROCO DE VERRE

Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 45 (7d10 + 7)

Vitesse 9 m, nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	4 (–3)	10 (+0)	5 (–3)

Compétences Perception +2, Discrétion +4

Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 12

Langues —

Dangerosité 1 (200 PX)

Amphibie. Le croco de verre respire à l'air libre et sous l'eau.

Fente. Quand le croco de verre bondit sur au moins 3 mètres en direction d'une créature et la touche avec une attaque de griffes lors du même tour, il peut immédiatement la comprimer par une action bonus.

Transparence. Le croco de verre est avantagé sur les tests de Dextérité (Discrétion) tant qu'il est sous l'eau ou sous une faible lumière.

Saut sans élan. Le croco de verre peut faire un saut en longueur d'au maximum 4,50 mètres s'il prend son appel dans l'eau ou d'au maximum 3 mètres s'il le prend sur la terre ferme, avec ou sans course d'élan.

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants et la cible est empoignée (évasion DD 12) La cible est entravée et le croco incapable d'en attaquer une autre tant que l'empoignade se poursuit.

Comprimer. Si le croco de verre empoigne déjà une créature, elle subit 7 (2d4 + 2) dégâts contondants plus 7 (2d6) dégâts de poison. Elle réduit les dégâts de poison de moitié si elle réussit un jet de sauvegarde de Constitution DD 11.

Réactions

Nuage de vase (recharge après un court ou un long repos). Après que le croco de verre a subi des dégâts dans l'eau, il s'agite pour faire remonter un nuage de vase dans un rayon de 3 mètres autour de lui. Au sein de cette sphère, la visibilité est nulle pendant 1 minute (10 rounds) en eau stagnante ou 5 (2d4) rounds si le courant est fort. Le croco de verre peut se déplacer à sa vitesse après avoir agité la vase.

Cynome



Ces créatures à la fourrure brun clair examinent leur environnement avec attention. Chacune d'entre elles est réconfortée par la présence de ses congénères.

De sympathiques fermiers. Les cynomes travaillent toujours en groupe, que ce soit pour creuser des tunnels, chercher de la nourriture ou élever leurs petits. Ils sont omnivores et mangent des racines, des baies, des insectes et des reptiles – ils trouvent d'ailleurs la viande de serpent particulièrement raffinée. Les villes cynomes les plus évoluées créent des fermes rudimentaires dans lesquelles ils cultivent les fruits et légumes qu'ils trouvent habituellement dans la nature.

En sûreté dans les terriers. Dans certaines villes, les cynomes ont domestiqué des chiens de prairie qu'ils entraînent à monter la garde auprès de leurs maîtres. Des adultes montent la garde par paires aux alentours de la ville et sont toujours prêts à sonner l'alarme dès qu'ils aperçoivent un ennemi. Une ville en alerte voit tous ses membres se réfugier dans ses terriers et les plus forts d'entre eux se chargent de creuser de nouveaux tunnels si nécessaire ou de maintenir l'accès à la surface scellé jusqu'à ce que le danger soit passé. Lors des combats, les cynomes se regroupent pour défendre leurs jeunes sans défenses à l'aide de frondes rudimentaires ou de leurs griffes et dents acérées.

Mortelle solitude. Si un cynome est séparé de sa coterie, il sombre dans l'abattement et pleure l'absence de ses congénères. Un cynome isolé meurt généralement de solitude en l'espace d'une semaine, sauf s'il réussit à rejoindre sa ville ou à trouver une autre ville de cynomes. En de rares occasions, un cynome rejoint une communauté non cynome où il tente d'apporter son aide à la communauté, ce qui est généralement à l'origine de beaucoup de frustrations pour la créature et ceux avec qui elle interagit, car elle tente d'anticiper leurs désirs. Un cynome peut également rejoindre un groupe d'aventuriers dans l'espoir de retrouver une communauté de ses pairs. Au bout de six mois passés avec le groupe, il peut utiliser son pouvoir tactique de groupe avec ses nouveaux alliés.

Les cynomes ont une espérance de vie de 15 ans. Deux fois par an, une femelle donne naissance à une portée de un à trois petits. Cependant, dans les régions particulièrement dangereuses, les cynomes sont capables de se reproduire à une vitesse prodigieuse afin de contrer l'effet de l'attrition massive qui y règne. Dans des cas comme ceux-ci, une femelle est capable d'avoir une portée de cinq petits tous les deux mois. Un jeune cynome est mature au bout d'un an.

CYNOME

Humanoïde de Petite taille (cynome), loyal neutre

Classe d'armure 13
Points de vie 27 (6d6 + 6)
Vitesse 9 m, fouissement 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	9 (-1)	12 (+1)	13 (+1)

Compétences Perception +3
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues commun
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Conscience du terrier. Un cynome est avantagé à ses tests de Perception si au moins un autre cynome éveillé se trouve dans un rayon de 3 m.

Tactique de groupe. Un cynome est avantagé à ses jets d'attaque quand sa cible se trouve dans un emplacement adjacent à au moins un autre cynome qui est capable de l'attaquer.

ACTIONS

Attaques multiples. Un cynome porte une attaque de morsure et une attaque de griffe.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Fronde. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts contondants.

LES CYNOMES À MIDGARD

On trouve des villes cynomes dans les Gastes occidentales, où leurs plus grands ennemis sont les gobelins de poussière. Ils semblent prospérer dans les mauvaises terres et les anciennes colonies humaines où la magie est peu présente.

Dau



L'air qui entoure cette petite créature ailée chatoie constamment et toute tentative de la regarder fixement se solde par des larmes et une impression confuse, comme si elle était un lointain mirage dans le désert et ne se trouvait pas à seulement quelques mètres.

Des fées et des mirages du désert. Les daus sont des créatures de brume et d'illusion. Elles font 90 centimètres de haut, la texture de leur peau évoque le sable, et elles sont entourées d'une aura chatoyante comme une brume sèche. Ce sont des créatures instables, physiquement faibles et à l'humeur changeante, mais qui font preuve d'une grande agilité de corps et d'esprit.

Paresseuses et indolentes. La capacité des daus à subvenir à leurs besoins matériels à l'aide de la magie a pour effet de les rendre paresseuses et hédonistes. Une autre conséquence est qu'elles sont généralement amicales et apprécient d'avoir de la compagnie, et elles invitent ainsi leurs amis comme des étrangers dans leurs repaires afin d'y festoyer et de parler d'eux.

De l'importance de l'étiquette. Cependant, l'hospitalité d'une dau peut se transformer en cruauté envers un invité si celui-ci brise les règles de l'étiquette compliquées de son hôte.

DAU

Fée de Petite taille, chaotique neutre

Classe d'armure 13

Points de vie 49 (9d6 + 18)

Vitesse 6 m, vol 18 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (–2)	17 (+3)	14 (+2)	14 (+1)	17 (+3)	16 (+3)

Compétences Discrétion +5, Perspicacité +5, Perception +5, Supercherie +5

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15

Langues primordial, profond, sylvestre ; télépathie 18 m

Dangerosité 4 (1 100 PX)

Résistance à la magie. Une dau est avantagée lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'une dau est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13). Elle peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *détection des pensées*

3/jour chacun : *image miroir, invisibilité*

1/jour chacun : *illusion programmée, image projetée, mirage*

ACTIONS

Attaques multiples : La dau porte deux attaques de coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts contondants plus 10 (3d6) dégâts nécrotiques et la dau regagne une quantité de points de vie égale à la quantité de dégâts nécrotiques infligés. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou voir son maximum de points de vie réduit d'un nombre égal à la quantité de dégâts nécrotiques subis. Cette réduction persiste jusqu'à ce que la créature termine un long repos.

Illusion tangible (1/jour). Après avoir lancé un sort d'illusion représentant un objet, la dau peut temporairement transformer l'illusion en objet physique et non magique. Cet objet temporaire dure 10 minutes, au bout desquelles il redevient une illusion (ou disparaît si l'illusion originale doit s'estomper au bout de cette durée). Pendant ce laps de temps, l'illusion possède toutes les propriétés physiques de l'objet qu'elle représente, mais pas de propriétés magiques. Une dau doit toucher l'illusion pour enclencher cette transformation et l'objet concerné ne peut pas faire plus de 1,50 mètre d'arête.

RÉACTIONS

Esquive miroir (1/jour). Quand une dau est sur le point d'être touchée par une attaque ou affectée par un sort, elle crée un double illusoire pour la remplacer et se téléporte dans un emplacement inoccupé qu'elle peut voir et qui se trouve dans un rayon de 9 mètres. La dau n'est pas affectée par l'attaque ou le sort et son double illusoire est détruit.

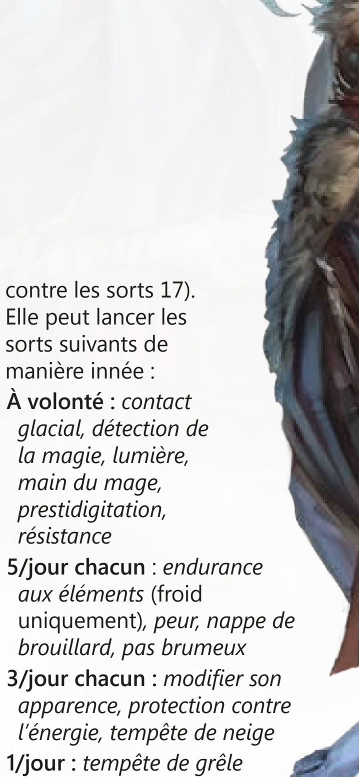
Demoiselle glacée

Cette séduisante jeune femme a la peau et les cheveux d'un blanc de neige et des yeux bleus aussi froids que la glace.

Née de la glace. Les demoiselles glacées sont les filles de puissantes créatures du froid. Certaines sont les descendantes de Borée ou de la Reine des Neiges (quelques-unes ayant les deux pour parents), mais elles peuvent aussi naître de géants du givre et de thursirs. Elles sont parfois le fruit des suppliques de femmes enceintes perdues dans la neige, cherchant désespérément à empêcher leur nouveau-né de mourir gelé. Un fraughashar emporte alors le bébé et l'élève comme une demoiselle glacée.

Vie solitaire. La plupart des demoiselles glacées mènent une vie recluse, avec une servante ou deux. Ce sont des créatures solitaires qui cherchent désespérément l'amour, mais sont condamnées à n'avoir de compagnie que grâce à leur baiser magique. Si un amour sincère emplissait leur cœur, elles fondraient sans laisser la moindre trace.

Dilemme mortel. Une demoiselle glacée ressent un tel besoin d'affection et de contact humain qu'elle blesse ceux qui l'approchent, ce qui la pousse à chercher encore plus désespérément la chaleur, l'amour et l'admiration. Certains disent qu'une demoiselle glacée peut se changer en femme-cygne ou en dryade si elle parvient à conserver la chaleur du cœur d'un amant pendant un an.



DEMOISELLE GLACÉE

Fée de taille Moyenne, loyale mauvaise

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 84 (13d8 + 26)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	17 (+3)	15 (+2)	19 (+4)	13 (+1)	23 (+6)

Jets de sauvegarde Con +5, Cha +9
Compétences Supercherie +9, Persuasion +9, Discrétion +6
Vulnérabilité aux dégâts de feu
Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques
Immunité contre les dégâts de froid
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langues commun, géant, sylvestre
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Présence glaciale. La demoiselle glacée est entourée d'air froid. Sa présence éteint les petites flammes non magiques et fait geler l'eau. Un personnage qui passe plus de 10 minutes sans protection dans un rayon de 4,50 mètres autour d'elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, sans quoi il souffre d'une exposition au grand froid. Les sorts protégeant contre les dégâts de froid sont la cible d'une dissipation de la magie automatique.

Yeux glacés. Une demoiselle glacée voit parfaitement malgré la neige, y compris dans un blizzard violent, et est immunisée contre la cécité des neiges.

Marche sur la glace. Une demoiselle glacée se déplace sans malus sur les surfaces recouvertes de neige ou de glace.

Invisibilité dans la neige. Dans un environnement enneigé, la demoiselle glacée peut se rendre invisible par une action bonus.

Résistance à la magie. La demoiselle glacée est avantagée lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Incantation innée. La demoiselle glacée utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17). Elle peut lancer les sorts suivants de manière innée :

À volonté : *contact glacial, détection de la magie, lumière, main du mage, prestidigitation, résistance*

5/jour chacun : *endurance aux éléments* (froid uniquement), *peur, nappe de brouillard, pas brumeux*

3/jour chacun : *modifier son apparence, protection contre l'énergie, tempête de neige*

1/jour : *tempête de grêle*

ACTIONS

Attaques multiples. La demoiselle glacée fait deux attaques de dague de glace.

Dague de glace. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d4 + 3) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts de froid.

Forme de bourrasque. La demoiselle glacée se change en nuage de neige tourbillonnante. Ses statistiques sont les mêmes qu'un élémentaire de l'air qui inflige des dégâts de froid au lieu de dégâts contondants.

Enchevêtrement glacé. La neige et la glace gênent les mouvements de ses adversaires comme le sort *enchevêtrement* (DD 17).

Baiser du cœur gelé. Une demoiselle glacée peut embrasser un individu consentant, ce qui gèle le cœur du malheureux. Il tombe sous l'effet d'un sort de *dominer*, son alignement devient LM et il est immunisé contre le froid. La demoiselle glacée peut avoir jusqu'à trois serviteurs de ce type à la fois. On peut briser l'effet avec *dissipation de la magie* (DD 17), *restauration supérieure* ou si quelqu'un qui aime la cible l'embrasse.

Explosion de cécité des neiges. Dans un environnement enneigé, la demoiselle glacée peut tenter d'aveugler toutes les créatures dans un rayon de 9 mètres autour d'elle. Celles qui ratent un jet de sauvegarde de Charisme DD 17 sont aveuglées pendant 1 heure. Les cibles immunisées contre les dégâts de froid le sont aussi contre cet effet.

Démon, Apau Perape

La gueule de ce grand singe démoniaque est bardée de dents effilées. Ses longs bras musclés pendent jusqu'au sol et se terminent par de grandes griffes incurvées.

Serviteurs du feu. Ces démons-gorilles à la fourrure noire servent exclusivement Mechuiti, le seigneur démon du feu et des grands singes. Ils lui sont d'une loyauté indéfectible, bien qu'il leur arrive parfois de rendre temporairement des services à d'autres entités. Ils n'ont pas peur du feu et n'hésitent pas à joyeusement faire flamber les villages et les champs de ceux qui se détournent de leur maître ou l'ont offensé.

Des attaquants intrépides. Les apau perapes sont des créatures sauvages qui n'ont peur de rien et vivent pour se battre. Quand ils se trouvent au combat, ils font preuve d'un moral d'acier. À l'image de leur maître, ils sont animés d'une faim insatiable et ils ne laissent derrière eux rien de leurs ennemis, pas même les os.

Des yeux de feu. Quand un de ces démons est en colère, ses yeux se mettent à luire d'un rouge profond et troublant, que l'on ne retrouve chez aucun singe normal.

APAU PERAPE

Fiélon (démon) de Grande taille, chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 95 (10d10 + 40)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	18 (+4)	19 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +7, Sag +4

Compétences Discrétion +7, Intimidation +5, Perception +4

Vulnérabilité aux dégâts de froid

Résistance aux dégâts de feu, de foudre, de poison ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états empoisonné, terrorisé

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 14

Langues infernal, simien, télépathie 36 m

Dangerosité 6 (2 300 PX)

Ichor infectieux. Chaque fois qu'un apau perape subit des dégâts perforants ou tranchants, un jet de sang caustique s'échappe de la plaie en direction de l'attaquant. Ce jet forme une ligne de 3 mètres de long sur 1,50 mètre de large. La première créature qui se trouve sur le trajet de cette ligne doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 contre les maladies ou se trouver infectée par la maladie de l'ichor de Mechuiti. La créature reste empoisonnée jusqu'à ce que la maladie soit guérie. Toutes les 24 heures, la cible retente son jet de sauvegarde de Constitution et, sur un échec, son maximum de points de vie est réduit de 5 (2d4). Sur un succès, la maladie est guérie. La cible meurt si la maladie réduit son maximum de points de vie à 0. La réduction du maximum de points de vie d'une créature persiste jusqu'à ce que la maladie soit guérie.

Incantation innée. Un apau perape est un lanceur de sorts inné. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

1/jour chacun : *mur de feu, peur*

Résistance à la magie. Un apau perape est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Un apau perape porte une attaque de morsure et deux attaques de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 12 (2d6 + 5) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d8 + 5) dégâts tranchants.

Variante : Convocation de démon

Certains apau perapes possèdent une action qui leur permet de convoquer d'autres démons.

Convocation de démon (1/jour) : L'apau perape tente de convoquer magiquement une créature de son choix. Il a 50 % de chances de convoquer un autre apau perape ou un singe géant.



Démon, Berstuc

Bien qu'un peu voûtée, cette silhouette masculine aux larges épaules est très musclée. La tête de la créature se perd dans un agrégat de mousses et elle porte une épaisse moustache et une barbe qui lui atteint presque la taille.

La masse imposante et couverte de mousse d'un berstuc, qui fait près de 3,60 mètres de haut pour 400 kilos, semble tout droit tirée d'une forêt primordiale. Malgré sa stature, cette créature semble étrangement douce et il se dégage d'elle une aura de sérénité relaxante. Rien ne pourrait être plus trompeur. En effet, les bertucs sont des démons sanguinaires qui rôdent dans les bois et les jungles du plan matériel.

Des fruits empoisonnés. Les berstucs rôdent dans les forêts à la recherche de voyageurs qu'ils pourront tourmenter. Ces démons se font passer pour des esprits de la forêt bienveillants ou tout au moins indifférents afin de gagner la confiance des mortels. Ils font mine de se laisser persuader d'aider, à contrecœur, les voyageurs perdus ou de les guider jusqu'à leur destination. Ils attendent d'avoir guidé leur victime innocente au cœur de la forêt avant de frapper.

De nature verdoyante. Un berstuc n'a pas besoin de manger ou de dormir.

Berstuc

Fiélon (démon) de Grande taille, chaotique mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 157 (15d10 + 75)

Vitesse 12 m, fouissement 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	12 (+1)	14 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde For +10, Sag +6, Cha +8

Compétences Discrétion +4 (+8 en terrain boisé), Nature +10, Supercherie +8, Survie +6

Résistance aux dégâts d'acide, de feu ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques

Immunité contre les dégâts de foudre, de poison

Immunité contre l'état empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 12

Langues abyssal, commun, sylvestre ; télépathie 36 m

Dangerosité 11 (7 200 PX)

Présence trompeuse Un berstuc est identifié comme une fée par tous les sorts ou effets magiques qui détectent les créatures surnaturelles. Les bêtes et les plantes se sentent bien autour d'un berstuc et ne l'attaqueront pas, sauf si elles en reçoivent l'ordre ou ont été provoquées.

Résistance à la magie. Un berstuc est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Chemin tortueux. Un berstuc ne laisse pas de traces de son passage à travers un terrain naturel et ne peut donc pas être traqué à l'aide de tests de compétences ou d'autres moyens naturels. Les créatures qui voyagent avec lui sont incapables de rebrousser chemin pour revenir à leur point de départ et sont complètement perdues au bout de 1 heure de trajet. Les créatures qui ont été égarées par un berstuc sont désavantagées lors de toutes leurs tentatives de repérer où elles se trouvent ou de retrouver leur chemin pendant 24 heures.

Actions

Attaques multiples. Un berstuc porte trois attaques de coup et utilise une fois son pouvoir absorber.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d8 + 5) dégâts contondants et la cible est empoignée (évasion DD 16).

Absorber. Un berstuc attire une créature de taille Moyenne ou inférieure qu'il a empoignée dans son corps. Une créature absorbée ne se trouve plus dans l'état empoigné, mais elle est aveuglée et entravée, bénéficie d'un abri total contre les attaques et autres effets provenant de l'extérieur du berstuc, et elle subit 14 (2d8 + 5) dégâts perforants plus 27 (5d10) dégâts de poison au début de chacun des tours du berstuc. Un berstuc ne peut contenir ainsi qu'une seule créature à la fois.

Si une créature qu'il a absorbée inflige 20 points de dégâts ou plus à un berstuc lors du même tour, ce dernier doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 ou rejeter la créature absorbée, qui tombe à terre dans un emplacement situé à 1,50 mètre autour du démon. Si le berstuc meurt, une créature absorbée n'est plus entravée et elle peut s'extraire de son cadavre en dépensant 1,50 mètre de déplacement. Elle ressort à terre.



Démon de sève

Quand un démon de sève quitte un arbre, son liquide laiteux ambré suinte de la plaie qu'une hache a laissée dans le large tronc d'un érable et une petite silhouette vaguement humanoïde se forme sur le sol de la forêt, à côté de l'arbre. Cette créature léthargique avance moitié en marchant, moitié en coulant, et suit implacablement la personne ayant manié la hache pour se venger.

Vases arboricoles. Les démons de sève ne sont pas de véritables démons, ce sont des vases intelligentes qui se forment lorsqu'un arbre enchanté est coupé ou blessé. Le démon est généralement de Petite taille, mais plus la source de sève est grande, plus la créature née de sa blessure le sera. En quelques heures, la sève s'accumule pour former une silhouette ressemblant vaguement à l'assaillant de l'arbre : par exemple, s'il portait un chapeau, le démon de sève semble en porter un. Cette ressemblance est très minime, personne ne risque de confondre le démon de sève avec la créature qu'il traque, car la silhouette n'a pas de traits définis et reste d'une couleur uniformément ambrée.

L'appel de la vengeance. Un démon de sève peut marteler sa proie de ses poings partiellement cristallisés, mais il aime surtout s'emparer de l'arme qui a blessé son arbre et s'en servir pour porter le coup de grâce. Une fois sa proie détruite, le démon de sève retourne généralement à son arbre, mais pas tout le temps. Certains démons sont curieux ou assez malfaisants pour partir explorer le monde.

Une possession douloureuse. Un démon de sève peut prendre possession d'une autre créature en l'empoignant et en se glissant dans sa gorge. Une fois à l'intérieur de son hôte, il le domine et le fait saigner comme son arbre a saigné. Comme il ne subit aucun dégât quand son hôte est blessé, il peut se montrer aussi impitoyable qu'il le veut. Il peut même s'aventurer en ville pour causer des ennuis. Quels que soient les bandages et les soins dont bénéficie son hôte, ce dernier ne cesse de saigner. Si le corps de l'hôte périt, le démon de sève suinte hors de lui pendant l'heure qui suit et retourne à son arbre ou cherche un nouvel hôte.

DÉMON DE SÈVE

Vase de Petite taille, chaotique mauvaise

Classe d'armure 13 (naturelle)

Points de vie 67 (15d6 + 15)

Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	6 (–2)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Résistance aux dégâts perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les dégâts contondants, d'acide, de foudre

Immunité contre les états aveuglé, charmé, assourdi, épuisé, terrorisé, à terre

Sens vision aveugle 27 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 12

Langue aucune sous sa forme naturelle ; connaît les mêmes que la créature qu'il domine.

Dangerosité 4 (1 100 PX)

Informe. Le démon de sève peut traverser un espace étroit d'au minimum 2,5 centimètres de large sans se faufiler.

Changement de saison. Si un démon de sève (ou son hôte) subit au moins 10 dégâts de feu, il bénéficie des effets du sort *hâte* jusqu'à la fin de son prochain tour. S'il reçoit au moins 10 dégâts de froid, il subit des effets du sort *lenteur* jusqu'à la fin de son prochain tour.

ACTIONS

Attaques multiples. Le démon de sève fait deux attaques de coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d8 + 2) dégâts contondants. Si les deux attaques touchent une cible de taille Moyenne ou inférieure, elle est empoignée (évasion DD 12) et le démon de sève utilise sève spirituelle par une action bonus.

Sève spirituelle. Le démon de sève se glisse dans la gorge d'une créature vivante endormie, sans défense ou empoignée de taille Moyenne ou inférieure. Une fois à l'intérieur, le démon de sève prend le contrôle de son hôte, comme avec le sort *dominer un monstre* (Sagesse DD 12 pour annuler). Une fois dominé, l'hôte gagne vision aveugle dans un rayon de 27 mètres. Il saigne des oreilles, du nez, des yeux ou d'une plaie ressemblant à celle ouverte dans l'arbre du démon de sève (1 dégât/heure). Les dégâts que subit l'hôte n'ont aucune incidence sur le démon de sève. Si l'hôte meurt ou s'il tombe à 0 point de vie, le démon doit quitter son corps dans l'heure qui suit.



Démon, Kishi

Un visage de hyène grogne à l'arrière de la tête de ce beau et fort guerrier.

De sombres appétits. Les kishis sont des démons à deux visages perpétuellement guidés par leurs appétits voraces, qu'ils soient charnels ou autres. Ils sont particulièrement attirés par les humanoïdes femelles. Les kishis ont pour habitude de décapiter, scalper ou écorcher leurs conquêtes et de décorer leurs boucliers de ces trophées.

Des coiffes et des voiles. Les démons kishis se font généralement passer pour des guerriers musclés ou des conteurs volubiles en dissimulant le visage de hyène démoniaque qui se trouve à l'arrière de leur crâne à l'aide de coiffes élaborées ou de voiles claniques.

De funestes charmeurs. Ils utilisent des moyens de persuasions naturels et magiques afin d'attirer les femmes jusque dans leurs bras, mais les étreintes qui en résultent se terminent toujours par un macabre festin.

Démon Kishi

Fiélon (démon) de taille Moyenne, chaotique mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle, bouclier)

Points de vie 119 (14d8 + 56)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	20 (+5)	19 (+4)	15 (+2)	11 (+0)	22 (+6)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +7, Sag +3

Compétences Perception +3, Représentation +9, Supercherie +9

Résistance aux dégâts de froid, de feu, de foudre, de poison ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre l'état empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 13

Langues céleste, commun, draconique, infernal, télépathie 36 m

Dangerosité 8 (3 900 PX)

Bicéphale. Ce démon est avantagé lors de ses tests de Perception et lors de ses jets de sauvegarde contre les états aveuglé, charmé, assourdi, terrorisé, étourdi et inconscient (s'il est assommé).

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée de ce démon est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *détection de la magie, détection du mal et du bien, suggestion*

3/jour : *bagou*

1/jour : *dominer un humanoïde*

Résistance à la magie. Ce démon est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Bouclier à trophées. Si un démon kishi tue un adversaire lors de ce tour, il peut, par une action bonus, récupérer une partie de l'essence de sa victime ainsi qu'un trophée macabre qu'il monte sur son bouclier. Pendant 24 heures, la Classe d'Armure du démon kishi passe à 20 et les créatures de la même race que sa victime sont désavantagées lors leurs jets d'attaque contre le démon kishi.



Actions

Attaques multiples. Le démon porte une attaque de morsure et trois attaques de lance.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 12 (2d6 + 5) dégâts perforants.

Lance. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6 + 4) dégâts perforants ou 8 (1d8 + 4) dégâts perforants si utilisée à deux mains pour une attaque de corps à corps.

Variante : Convocation de démon

Certains démons kishis possèdent une action qui leur permet de convoquer d'autres démons.

Convocation de démon (1/jour) : Un démon kishi a 35 pour cent de chances de convoquer un autre démon kishi.

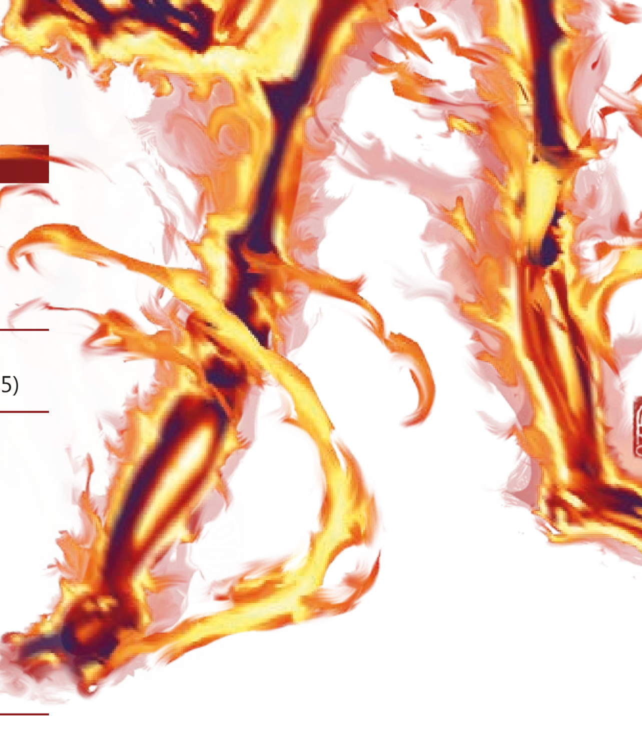
Démon, Malakbel

Au cœur d'une intense et éblouissante vague de chaleur se dessine une grande silhouette difforme aux longs membres. La créature carbonise tout ce qui se trouve sur son chemin.

Les personnes qui ont déjà rencontré un malakbel se rappellent très nettement de la lumière éblouissante et de la chaleur étouffante qui les entourent. Le corps de la créature, dont la taille et la forme correspondent à peu près à celles d'un adulte humain, est parcouru d'ondulations plus sombres.

Des messagers démoniaques. Les démons malakbels sont des créatures pleines de contradictions. Ils sont à la fois des messagers et des destructeurs, qui transmettent les paroles des seigneurs démons ou même des dieux sombres dans les royaumes mortels. De manière paradoxale, une fois leur message délivré, ils laissent rarement derrière eux de témoins pour le transmettre.

Là où la vertu est absente. Les malakbels sont l'incarnation de tout ce qui est interdit et destructeur et malgré leur rôle vital de messagers, leur nature destructrice prend toujours le dessus. Ainsi, les malakbels fondent sur villages et voyageurs avec l'implacabilité et l'inexorabilité du soleil brûlant, réduisant tout ce qu'ils voient en cendre avant de disparaître comme un nuage de brume sèche au crépuscule.



MALAKBEL

Fiélon (démon) de taille Moyenne, chaotique mauvais

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 102 (12d8 + 48)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	17 (+3)	19 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +7, Sag +7

Compétence Perception +7

Résistance aux dégâts de froid, de foudre ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques

Immunité contre les dégâts de feu, radiants, de poison

Immunité contre les états aveuglé et empoisonné

Sens vision parfaite 9 m, Perception passive 17

Langues abyssal ; télépathie 36 m

Dangerosité 9 (5 000 PX)

Radiance torride. Un malakbel génère une aura de lumière et de chaleur intenses sur un rayon de 9 mètres. Une créature qui commence son tour dans l'aura ou qui y pénètre pour la première fois lors d'un tour subit 11 (2d10) dégâts radiants. La zone d'effet de l'aura est éclairée d'une lumière vive et elle projette une lumière faible sur 9 mètres supplémentaires. L'aura dissipe les ténèbres magiques de niveau 3 ou inférieur là où leurs zones d'effet se croisent.

Distorsion. Les attaques à distance portées contre un malakbel sont désavantagées.

Résistance à la magie. Un malakbel est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Un malakbel porte deux attaques d'explosion ardente.

Explosion ardente. *Attaque de sort à distance :* +9 pour toucher, portée 36 m, une cible. *Touché :* 18 (3d8+ 5) dégâts de feu.

Torche incandescente (Recharge 5-6). Le malakbel intensifie sa radiance torride pour la rendre dévastatrice. Toutes les créatures qui se trouvent dans la zone d'effet de l'aura du malakbel subissent 31 (7d8) dégâts radiants et gagnent un niveau d'épuisement. Si une créature réussit un jet de sauvegarde de Constitution DD 16, elle diminue de moitié cette quantité de dégâts et annule l'effet d'épuisement.

Téléportation. Un malakbel peut se téléporter par magie jusqu'à un emplacement inoccupé qui se situe dans un rayon de 30 mètres.

Démon, Psoglav

Une immense créature renifle l'air. Sa tête est pour l'essentiel couverte d'un casque sous lequel il est possible d'apercevoir un œil unique et sinistre. Son museau est un mélange de chair et de machinerie et, sous ses babines, se cachent des dents de métal luisant.

Payés en âmes et en souvenirs. Ces créations démoniaques sont dressées comme gardiens, un service qu'ils ne fournissent qu'à une poignée d'individus choisis. Le prix de leurs services est toujours élevé et il ne s'agit jamais de monnaie. Leurs dresseurs abyssaux réclament en effet un paiement en souvenirs et en âmes.

Amateurs de trophées. Les démons psoglavs traînent avec eux leurs dernières victimes, comme s'il s'agissait de jouets macabres, et ils portent souvent des colliers de scalps ou d'oreilles comme trophées. La puanteur qui s'en dégage ne les dérange pas et ils passent le temps en rognant les os de ces victimes, ils apprécient surtout les gros os qui durent plus longtemps.

La lumière vive n'a aucun effet néfaste sur les démons psoglavs, mais ils lui préfèrent largement les ombres ou les ténèbres.

Des casques totémiques. Les spéculations sur ce qu'un psoglav cache sous son casque vont bon train. Certains pensent que c'est là qu'ils conservent les ombres et les âmes qu'ils ont volées, d'autres croient plutôt qu'il s'agit d'un des composants de la laisse grâce à laquelle leur dresseur les contrôle et que, si quelqu'un leur retirait leur casque, on verrait non seulement le cerveau du démon, mais on le libérerait également de sa servitude envers son seigneur démoniaque ou son convocateur. Les démons psgoglavs qui ne portent pas de casque sont rares mais extrêmement dangereux.

Démon Psoglav

Fiélon (démon) de Grande taille, chaotique mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 115 (11d10 + 55)

Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	23 (+6)	20 (+5)	16 (+3)	19 (+4)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +9, Con +8, Sag +7, Cha +7

Compétences Acrobaties +9, Discrétion +9, Intimidation +7, Perception +6

Résistance aux dégâts de froid, de foudre

Immunité contre les dégâts de feu, de poison

Immunité contre l'état empoisonné

Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 16

Langues commun, infernal ; télépathie 18 m

Dangerosité 7 (2 900 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un psoglav est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15). Il peut lancer le sort suivant de manière innée, sans composantes matérielles :

1/jour : *invisibilité supérieure*

Arme magique. Les attaques d'arme d'un psoglav sont magiques.

Porte des ombres (4/jour). Un psoglav peut voyager entre les ombres comme s'il utilisait le sort *porte dimensionnelle*. Ce transport magique s'effectue entre deux zones éclairées au moins partiellement par de la lumière faible. La porte des ombres leur permet de couvrir une distance maximum de 27 mètres.

Actions

Attaques multiples. Un démon psoglav porte trois attaques de morsure.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 18 (2d12 + 5).

Rayon de vol d'ombre (Recharge 5-6). Un psoglav peut émettre un rayon depuis son œil unique. Une cible qui se trouve à 18 mètres du psoglav est automatiquement touchée par ce rayon. La cible se trouve repoussée de 6 mètres en arrière et doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ou être également jetée à terre. L'ombre de la cible reste dans l'emplacement qu'elle occupait à l'origine et se comporte comme une ombre morte-vivante sous le contrôle du démon psoglav.

Si la créature touchée par le rayon de vol d'ombre fuit le combat, elle se trouve dépourvue d'ombre naturelle pendant 1d12 jours, qui est le temps qu'il faut à l'ombre morte-vivante pour se dissiper et que l'ombre naturelle de la créature réapparaisse. Si sa créature d'origine meurt lors de la rencontre, l'ombre morte-vivante lui dérobe son corps. Dans ce cas, l'alignement de la créature devient maléfique et elle passe sous le contrôle du psoglav. La créature regagne son ombre naturelle immédiatement après que l'ombre morte-vivante soit tuée.

Une créature ne peut se faire voler son ombre par le rayon de vol d'ombre qu'une seule fois par jour, même si elle est touchée par les rayons de deux psoglavs différents. Cependant, elle est repoussée en arrière chaque fois qu'un rayon la touche.



Démon, Rübezahl



Cette créature ressemble à un cerf à fourrure noire qui marche comme un homme. Ses yeux brillants sont froids et son front est orné de deux immenses bois ramifiés. Sa fourrure est lustrée sur la majorité de son corps, mais hirsute au niveau de ses pattes de chèvre. Les mains de la créature se terminent par de méchantes griffes et elle a des pattes et des sabots fourchus comme une chèvre.

Dissimulés sous une forme mortelle. Les rübezahls sont des créatures capricieuses dont les motivations et manières changent constamment. Ce sont des mystificateurs accomplis, qui prennent un malin plaisir à prendre la forme de mortels inoffensifs, comme un moine en train de voyager, un rémouleur ou un marchand égaré. Ils se régalent ensuite des liens d'amitié qu'ils tissent à l'aide de leurs mensonges presque indétectables, qui leur permettent de s'insinuer dans la confiance des mortels avant de les tuer.

Des démons compteurs. Les rübezahls ont cependant une faiblesse. Ils sont surnommés les démons compteurs et les mortels avisés qui se doutent de leur véritable nature peuvent confirmer leurs soupçons en utilisant un groupe d'objets, comme une poignée de pièces, un panier de pommes ou même un lit de fleurs. Si on lui indique clairement ce groupe d'objet, un rübezahl se sent en effet obligé d'en dénombrer tous les objets sur-le-champ. Malheureusement pour les mortels, les rübezahls comptent extrêmement rapidement et il ne leur faut que quelques instants pour dénombrer le nombre de graviers dans un tas. Les rübezahls détestent qu'on joue ainsi avec leurs compulsions et ils ressentent un besoin tout aussi puissant d'annihiler tout mortel assez téméraire pour avoir osé exploiter cette faiblesse.

Rübezahl

Fiélon (démon) de taille Moyenne, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 110 (17d8 + 34)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	15 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +6, Sag +5
Compétences Perception +5, Supercherie +8, Survie +5
Résistance aux dégâts de froid, de feu ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques
Immunité contre les dégâts de foudre, de tonnerre, de poison
Immunité contre les états empoisonné, étourdi
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 15
Langues abyssal, commun ; télépathie 36 m
Dangerosité 10 (5 900 PX)

Compulsion de dénombrement. Si, par une action, une créature indique un groupe d'objets donnés à un rübezahl, le démon est forcé de dénombrer l'ensemble des objets de ce groupe. Jusqu'à la fin de son prochain tour, le rübezahl est désavantagé lors de ses jets d'attaques et de ses tests de caractéristiques et il ne peut pas faire de réaction. Une fois qu'il a compté un groupe d'objets donnés, il est impossible de le contraindre à compter ces objets de nouveau.

Langue fourchue. Un rübezahl est avantagé lors de ses tests de Charisme (Supercherie) et les tentatives magiques de voir au travers de ses mensonges indiquent toujours qu'il dit la vérité.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un rübezahl est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *déguisement* (seulement des formes humanoïdes), *nappe de brouillard*
3/jour chacun : *appel de la foudre, bourrasque, éclair*
1/jour : *contrôle du climat*

Attaque sournoise (1/tour). Un rübezahl inflige 10 (3d6) dégâts supplémentaires à une cible s'il la touche avec une attaque d'arme quand il se trouve avantagé lors de son jet d'attaque, ou si la cible se trouve dans un rayon de 1,50 mètre d'un allié du rübezahl qui n'est pas neutralisé et que le rübezahl n'est pas désavantagé lors de son jet d'attaque.

Actions

Attaques multiples. Un rübezahl porte un coup de corne et deux attaques de griffe.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 15 (3d6 + 5) dégâts tranchants.

Coup de corne. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 18 (3d8 + 5) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15, sans quoi elle se retrouve à terre.

Foudroiement (Recharge 5-6). Un rübezahl peut faire apparaître un éclair crépitant dans le ciel, ou dans l'air s'il se trouve sous terre ou à l'intérieur, et diriger celui-ci afin qu'il frappe un point que le rübezahl peut voir dans un rayon de 45 m. Toutes les créatures qui se trouvent dans un rayon de 6 m autour du point d'impact subissent 36 (8d8) dégâts de foudre, ou moitié moins si elles réussissent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16. Si une créature échoue à son jet de sauvegarde, elle est étourdie jusqu'au début du prochain tour du rübezahl.

Démons, seigneurs

Les plans inférieurs sont infestés de puissances démoniaques sans nombre. D'anciennes entités disparaissent de l'histoire mortelle et émergent de nouveau une éternité plus tard, quand leurs machinations les remettent en contact avec le plan matériel.

Akyishigal, seigneur démon des cafards

De tous les démons qui rôdent dans les Abysses, il est difficile d'en rencontrer un aussi méprisable et répugnant qu'Akyishigal, le seigneur des cafards. Ses mandibules couvertes de crasse cliquettent sans arrêt, affamées de la chair et des âmes d'humanoïdes.

Corrompre la civilisation. Bien qu'il ait engendré une race entière à son image, Akyishigal a soif d'adorateurs humains, elfes et issus d'autres races, afin de pouvoir corrompre des civilisations en les pourrissant de l'intérieur. En dépit de son aspect répugnant, Akyishigal a des adorateurs parmi les nécessiteux qui vivent en ville, les miséreux qui résident dans les bidonvilles et ceux qui se terrent dans les souterrains enténébrés. Les autels qui lui sont consacrés se trouvent généralement dans des maisons abandonnées, des tanneries, des cours de boucheries, dans des égouts, ou autres lieux similaires.

Des sacrifices crasseux. Sur ces autels, des victimes, préalablement enlevées, sont submergées jusqu'au cou dans des immondices et, pendant que les adorateurs du seigneur démon psalmodient, des cafards sacrés leurs dévorent les yeux et la langue. Si le sacrifié survit au rituel, il est relâché dans les rues.

Des cultes rémanents. Les cultes dédiés à Akyishigal sont presque aussi difficiles à éliminer que les infestations de cafards. Peu importe le nombre de fois où ils sont repoussés ou écrasés, des adorateurs continuent de faire surface parmi la population grouillante des démunis. Les fidèles d'Akyishigal sont généralement des humanoïdes maléfiques, notamment des kobolds et des gobelins, ainsi que des hommes-cafards, des démons mineurs, des esclaves ou autres individus assujettis et des créatures des ombres en tout genre.

Alquam, seigneur démon de la nuit

Alquam, le Noir silencieux, les Yeux de la nuit, le Chasseur sombre, est le seigneur démon de la nuit et des créatures qui l'arpentent. Il a une affinité particulière pour les hiboux et chouettes et les stryxs et les harpies chouettes sont deux races nées de son influence. À la nuit tombée, n'importe quelle parole prononcée dans les ombres ou à proximité d'un coin obscur est susceptible de parvenir à ses oreilles. Alquam est un grand amateur de musique, mais on raconte que ses chansons favorites ont pour effet de morceler la santé mentale des mortels. Son haleine est chargée d'une odeur de charogne.

Alquam est une entité composée essentiellement de ténèbres, et ses traits visibles sont ceux d'une chouette monstrueuse. Il fait 4,50 mètres de haut et est couvert de plumes d'un gris sombre mouchetées de points et de bandes gris clair. Il a la tête d'une chouette cendrée, ornée d'une paire de cornes qui pointent vers l'arrière, et des yeux globuleux qui luisent d'un éclat jaune. Son corps mince est d'un noir si sombre qu'il absorbe la lumière. Ses ailes sont assez grandes pour pouvoir envelopper son corps entier.

Camazotz, seigneur démon des chauves-souris et du feu

Camazotz ressemble à un homme maigre et voûté couvert d'une fourrure rase noire et doté de grandes ailes membraneuses. Ses lèvres, tirés en un rictus sinistre révèlent une gueule bardée de dents tordues et fines comme des aiguilles. Ses yeux pleins de haine luisent du même éclat rouge que les braises. Ses longs bras se terminent en de méchantes griffes et l'air qui l'entoure est troublé par des vagues d'intense chaleur.

Le seigneur des chauves-souris et des souterrains. Camazotz est un être de sauvagerie et de haine à l'état pur, un ignoble démon qui règne sur les chauves-souris, les vampires et les lieux enténébrés qui règnent sous terre. Tapis dans les profondeurs de la terre et des cavernes qui permettent d'accéder à la surface, il attend impatiemment que le lent voile de la nuit couvre enfin la terre afin qu'il puisse librement sortir pour se nourrir et semer la terreur.

Un nouveau pouvoir sur le feu. Camazotz a récemment volé l'aspect de feu du décrépit Huhueteotl, seigneur du foyer et du feu de la vie. Investi de cette nouvelle autorité, Camazotz en profité pour attirer de nouveaux adorateurs, informer les dieux de son pouvoir grandissant, et consolider sa position de force significative dans les Abysses. Il est adoré dans les ténèbres par des derros, des gobelins et des humains.

Émergeant des ténèbres. Camazotz bénéficie d'une ouïe fine et préfère largement les ténèbres à la lumière mais, depuis qu'il a appris à jouer avec le feu et la lumière, sa peur de la lumière du jour s'estompe peu à peu.

Mechuiti, seigneur démon des singes cannibales

Cet imposant démon à la fourrure rouge a l'apparence d'un mandrill dont le crâne est couronné d'un brasier vert-jaune. Ses bras musculeux se terminent par des griffes tranchantes comme des rasoirs et sa gueule dégoulinante de bave est bardée d'énormes crocs, et il en sort deux défenses recourbées dont la pointe rejoint presque ses joues bleues. Mechuiti mesure 7,50 mètres et peut se dresser comme un humain ou se déplacer en s'aidant de ses poings, comme un grand singe.

L'île de Crânesang. Après avoir été exilé des étouffantes jungles et marais mortels de l'Enfer des cannibales, Mechuiti a été recraché par un portail volcanique sur l'île prison de Crânesang. C'est ici qu'il prépare sa vengeance, tout en élevant des serviteurs démoniaques, comme des tieffelins, des bêtes fiélonnes et des behtus.

Enfermé mais dangereux. Malgré son emprisonnement sur l'île, Mechuiti a continué de semer la terreur au cours des siècles. Les humains de l'antiquité ont dû faire appel aux plus puissantes magies et technologies à leur disposition pour l'enfermer dans le volcan, à défaut d'être en mesure de le détruire.

Créateur des behtus. Mechuiti a commencé par mettre en esclavage un petit groupe de pygmées cannibales, appelés les behtus, en visitant les rêves et cauchemars de leurs chefs et de leurs prêtres. Après les avoir croisés avec de grands singes carnivores, il les a infectés de son ichor démoniaque et les a initiés à l'art de la magie des tatouages afin de leur conférer des pouvoirs et une force de fiélons. Les behtus n'ont pas encore découvert comment libérer Mechuiti et ils continuent ainsi de torturer et ensorceler les explorateurs qui ont la malchance de poser un pied sur leur île dans l'espoir que l'un d'entre eux possède les connaissances nécessaires pour déverrouiller la prison de leur maître.

Mechuiti a ordonné aux behtus de mêler son sang à celui de nombreuses bêtes et lézards fiélons : des singes sanguinaires, des lézards de feu géants et même des araignées démoniaques. Il a lui-même élevé plusieurs générations de dragons de flammes, qui nichent dans le cratère du volcan, gardent l'entrée de son temple et se chargent d'éliminer les menaces qui se trouvent hors de sa portée.

Qorgeth, seigneur démon des vers

Qorgeth, le Prince ondulant, la Gueule pâle, le Dévoreur, est le seigneur des vers et de la décomposition, une grande forme sinuante sous le poids de laquelle les arbres se brisent et la pierre se fend. Sa présence s'insinue dans le monde des mortels via les files de vers et d'asticots qui traversent la chair en putréfaction. Ce seigneur démon considère tout ce qui vit ou a vécu comme sa propriété en devenir. Et en effet, tout finit par se transformer en nourriture.

Qorgeth est un ver impossiblement grand à la chair pâle, dont le corps segmenté est parcouru d'un réseau de veines pâles roses et bleues. Quand il ouvre sa gueule massive, il dévoile une masse grouillante de vers de plus petite taille, dont nombre sont dotés de têtes humanoïdes hurlant de douleur ou de rage.

Akyishigal, seigneur démon des cafards

Fiélon (démon) de Grande taille, chaotique mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 138 (12d10 + 72)

Vitesse 12 m, fouissement 6 m, escalade 12 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	17 (+3)	22 (+6)	19 (+4)	14 (+2)	24 (+7)

Jets de sauvegarde For +9, Dex +7, Con +10, Sag +6, Cha +11

Compétence Acrobaties +11, Athlétisme +9, Discrétion +11, Perception +6

Résistance aux dégâts d'acide, de feu ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques

Immunité contre les dégâts de froid, de foudre, de poison

Immunité contre l'état empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, vision parfaite 18 m, Perception passive 16

Langues abyssal, commun, draconique, elfe, infernal ; télépathie 18 m

Dangerosité 12 (8 400 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'Akyishigal est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +11 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *cercle magique, détection du mal et du bien, téléportation*

3/jour : *changement de forme* (seulement sous forme de vermine), *dissipation de la magie, fléau d'insecte* (niveau 6)

1/jour : *contagion* (toujours la fièvre répugnante)

Résistance à la magie. Akyishigal est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Convocation de démon (1/jour). Akyishigal peut convoquer un chasme. Le démon apparaît dans un emplacement inoccupé dans un rayon de 18 mètres autour d'Akyishigal. Il se comporte comme un allié d'Akyishigal et ne peut pas convoquer d'autres démons. Il reste présent pendant 1 minute, jusqu'à ce que son convocateur meurt ou qu'il le renvoie par une action.

Actions

Attaques multiples. Akyishigal porte quatre attaques de griffe.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 16 (2d10 + 5) dégâts tranchants.

Manteau de nuées (Recharge 5–6). Akyishigal s'entoure d'un nuage d'insectes volants munis de dards, qui émergent de sa bouche, de ses yeux et des plaies qui marquent sa peau. Ce nuage l'entoure sur une distance de 1,50 mètre. Quand le manteau est actif, toutes les attaques qui le ciblent sont désavantagées et Akyishigal peut voir dans toutes les directions (par les yeux des



insectes). Toute créature vivante qui commence son tour dans un rayon de 1,50 m d'Akyishigal subit 11 (2d10) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégâts de poison, ou moitié moins de dégâts de poison si elle réussit un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. Si elle le rate, elle est également empoisonnée pendant 1 heure. La nuée persiste pendant 5 rounds. Elle se dissipe instantanément si Akyishigal subit 30 dégâts d'une attaque qui n'est pas faite avec une arme et contre laquelle il n'est pas résistant. Quand un personnage est empoisonné par le manteau de nuées, il se dégage de lui une puanteur de charogne. Toute vermine qui n'est pas sous le contrôle d'une créature attaque ce personnage dès qu'elle le voit et en priorité par rapport aux autres cibles.

Actions légendaires.

Akyishigal peut faire 2 actions légendaires, parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, Akyishigal récupère les actions légendaires dépensées.

Téléportation. Akyishigal peut se téléporter quelque part dans son champ de vision.

Déplacement frénétique. Akyishigal combine une attaque avec un déplacement de 6 mètres au maximum, comme s'il utilisait une action de repli, et il ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Incantation (coûte 2 actions). Akyishigal lance *fléau d'insectes* avec son pouvoir d'incantation innée.

Rejeton d'Akyishigal

Cette abomination, grande comme un homme, est dotée d'un appendice caudal fourchu dressé dans son dos. Les deux extrémités de cette queue se terminent par des dards luisants de poison.

On rencontre des rejetons d'Akyishigal en grand nombre partout où le seigneur démon réside. Akyishigal envoie également ses rejetons aider ses adorateurs en cas de grand besoin et si la présence d'un rejeton lui sera bénéfique.

Les seigneurs de la vermine. Les vermines de tout type obéissent instinctivement aux ordres mentaux donnés par un rejeton d'Akyishigal. Par ailleurs, ces êtres répugnants peuvent vomir des milliers de cafards qui accomplissent également leur volonté. Ils prennent un malin plaisir à régurgiter ces cafards directement sur leurs ennemis, mais ils se servent également d'eux et d'autres vermines pour empêcher un ennemi de fuir ou de les poursuivre, si un rejeton tente lui-même de s'enfuir.

REJETON D'AKYISHIGAL

Fiélon (démon) de taille Moyenne, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 119 (14d8 + 56)
Vitesse 9 m, escalade 4,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	19 (+4)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Jet de sauvegarde Dex +4
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues infernal, rejeton d'Akyishigal
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Contrôle de la vermine. Les rejetons d'Akyishigal peuvent donner des ordres à des bêtes de Très Petite taille d'une Intelligence de 2 ou moins, qui se trouvent dans un rayon de 9 mètres et ne sont pas contrôlées par magie. La vermine obéit aux ordres du rejeton au mieux de ses capacités sans se soucier de sa propre sécurité.

Expectoration de nuées (recharge 5-6). Un rejeton peut cracher une nuée d'insectes. Cette nuée est entièrement sous son contrôle. Elle persiste pendant une minute ou jusqu'à ce qu'elle soit détruite.

Actions

Attaques multiples. Un rejeton porte une attaque de morsure et deux de dard.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d10 + 2) dégâts perforants.

Dard. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d8 + 2) dégâts perforants plus 5 (1d10) dégâts de poison, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou être empoisonnée pour 1d6 rounds.



ALQUAM, SEIGNEUR DÉMON DE LA NUIT

Fiélon (démon) de Très Grande taille, chaotique mauvais
Classe d'armure 20 (armure naturelle)
Points de vie 350 (28d12 + 168)
Vitesse 6 m, vol 30 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	19 (+4)	23 (+6)	16 (+3)	20 (+5)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +11, Con +13, Sag +12
Compétences Discrétion +11, Perception +12, Supercherie +10
Résistance aux dégâts de feu et de foudre
Immunité contre les dégâts de froid, de poison ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques
Immunité contre les états charmé, empoisonné, épuisé, terrorisé
Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 22
Langues toutes ; télépathie 36 m
Dangerosité 21 (33 000 PX)

Né des ténèbres. À chaque tour, Alquam peut, par une action bonus, effectuer l'action se cacher quand il se trouve dans une lumière faible ou dans les ténèbres, même si une autre créature est en train de l'observer.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'Alquam est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *silence, ténèbres*
3/jour chacun : *invisibilité, peur, téléportation*
1/jour : *cercle de mort*

Sens aiguisés. Alquam est avantagé lors de ses tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Résistance légendaire (3/jour). Si Alquam rate un jet de sauvegarde, il peut choisir à la place de le réussir.

Résistance à la magie. Alquam est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme d'Alquam sont magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Alquam porte une attaque de morsure, une d'aile et une de serres.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 26 (4d10 + 4) dégâts perforants.

Aile. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 17 (3d8 + 4) dégâts contondants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 17, sans quoi elle est jetée à terre.

Serres. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 14 (3d6 + 4) dégâts tranchants et la cible est empoignée et entravée (évasion DD 17). Alquam peut empoigner une créature à la fois s'il se trouve au sol et deux s'il est en train de voler. Il ne peut pas utiliser les serres qu'il utilise pour empoigner une créature pour frapper une autre créature.



ACTIONS LÉGENDAIRES.

Alquam peut faire 3 actions légendaires, parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, Alquam récupère les actions légendaires dépensées.

Attaque. Alquam fait une attaque.

Déplacement. Alquam peut se déplacer en volant de la moitié de sa vitesse sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Linceul (2 actions). Il émane du corps d'Alquam un voile de ténèbres magiques sur un rayon de 9 mètres. Ces ténèbres persistent jusqu'au début du prochain tour d'Alquam.

L'antre d'Alquam

L'antre d'Alquam est un immense arbre situé au centre d'une couche enténébrée des Abysses. L'arbre est une plante morte antédiluvienne, dont le tronc pourrissant abrite une immense pièce vide.

ACTIONS D'ANTRE

À 20 lors du décompte d'initiative (sachant qu'il perd en cas d'égalité), Alquam peut par une action d'antre déclencher l'un des effets suivants (il ne peut cependant pas utiliser le même effet deux rounds d'affilée) :

- Alquam éteint toutes les sources de lumière dans son antre. Les sorts qui créent de la lumière sont dissipés, les sources de lumière ordinaire sont éteintes et les sources de lumière magique étouffées. Même la lumière émise par des artefacts est réduite à une lumière faible, qui n'illumine plus que sur la moitié de son rayon normal. Cet effet dure jusqu'à ce que le décompte d'initiative atteigne 20 au round suivant.
- Une musique obsédante et exaspérante émane d'un point qu'Alquam peut voir. Les créatures qui se trouvent à 15 mètres de cette source de bruit et qui peuvent entendre la musique doivent faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15. Sur un échec, une créature se trouve charmée, neutralisée et voit sa vitesse réduite à 0 jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts ou jusqu'à ce que le décompte d'initiative atteigne 20 au round suivant.
- Des filaments noirs viennent s'enrouler autour de trois créatures qu'Alquam peut voir dans un rayon de 30 mètres. Les créatures doivent réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 ou être entravées jusqu'à ce que le décompte d'initiative atteigne 20 au round suivant.

EFFETS RÉGIONAUX

La région dans laquelle se trouve l'antre d'Alquam est déformée par la magie du seigneur démon, ce qui crée un ou plusieurs effets parmi les suivants :

- Dans un rayon de 1,50 kilomètre autour de l'antre, toutes les sources de lumière, à l'exception des artefacts, ne diffusent de la lumière que sur la moitié de leur distance normale.
- Dans un rayon de 7,50 kilomètres autour de l'antre, les chouettes et autres animaux nocturnes deviennent enragés et hostiles et, seuls ou en nuées, ils attaquent les intrus.
- Dans un rayon de 1,50 kilomètre autour de l'antre, Alquam peut projeter ses sens dans n'importe quelle zone de lumière faible ou de ténèbres, comme s'il utilisait *clairvoyance*.

Si Alquam meurt, les conditions de la zone qui entoure son antre redeviennent normales dans un délai de 1d10 jours.

Camazotz, seigneur démon des chauves-souris et du feu

Fiélon (démon) de Grande taille, chaotique mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 537 (43d10 + 301)

Vitesse 9 m, escalade 9 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	22 (+6)	25 (+7)	12 (+1)	22 (+6)	25 (+7)

Jets de sauvegarde Dex +13, Con +14, Sag +13, Cha +14

Compétences Acrobaties +13, Athlétisme +17, Intimidation +14, Perception +13, Perspicacité +13, Supercherie +14

Résistance aux dégâts d'acide, de foudre ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques

Immunité contre les dégâts de feu, de poison et de foudre

Vulnérabilité aux dégâts de froid

Immunité contre les états assourdi, charmé, empoisonné, étourdi, paralysé, pétrifié, terrorisé

Sens vision aveugle 36 m, vision dans le noir 12 m, Perception passive 23

Langues commun, darakhul, derro, draconique, infernal, langue du vide, nain, nurien, primordial ; télépathie 90 m

Dangerosité 22 (62 000 PX)

Métamorphe. Camazotz peut utiliser son action pour prendre la forme d'une chauve-souris géante couverte de cendres fumantes ou revenir à sa forme véritable d'humanoïde ailé. Ses statistiques sont les mêmes, quelle que soit sa forme. Les objets dont il est équipé ou vêtu ne sont pas transformés. S'il est détruit dans une forme ou l'autre, il se transforme en un tas de cendres graisseuses.

Écholocalisation. Camazotz ne peut pas utiliser sa vision aveugle s'il est assourdi.

Ouïe développée. Camazotz est avantagé lors de ses tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe.

Don du vampirisme. Camazotz peut décider de faire revenir ceux qu'il a tués en réduisant leur Force à 0 sous forme de vampires. Ils se relèvent au bout de 1d4 jours, et sont alors sous le contrôle permanent de Camazotz jusqu'à ce que celui-ci décide de leur rendre leur libre arbitre. Camazotz ne peut pas avoir plus de dix vampires sous son contrôle.

Enveloppe de chaleur. Camazotz est empreint du cœur des volcans. Une créature qui frappe Camazotz avec une arme sans allonge ou à mains nues subit automatiquement 7 (2d6) dégâts de feu.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée de Camazotz est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 22, +14 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *changement de plan, changement de forme, détection du mal et du bien, dissipation de la magie, télékinésie, téléportation, ténèbres*

3/jour chacun : *bannissement, hâte, symbole*

1/jour : *tremblement de terre*

Résistance à la magie. Camazotz est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Convocation de chauves-souris (1/jour). Camazotz peut convoquer 4d6 chauves-souris géantes ou 2d6 nuées de chauves-souris. Les chauves-souris apparaissent immédiatement et servent le démon pendant 1 heure.

Convocation de démons (1/jour). Camazotz peut convoquer 2d4 barlguras d'une variété endémique à son royaume caverneux. Il s'agit de créatures trapues et grasses avec des ailes griffues en guise de bras, qui volent avec une vitesse de 12 mètres.

ACTIONS

Attaques multiples. Camazotz fait une attaque de morsure et deux attaques de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +17 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 38 (8d6 + 10) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de feu, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 22 ou voir sa valeur de Force diminuée de 1d4. Une créature dont la Force est réduite à 0 meurt.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +17 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 31 (6d6 + 10) dégâts tranchants plus 7 (2d6) dégâts de feu, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 22 ou voir sa valeur de Force diminuée de 1d4. Une créature dont la Force est réduite à 0 meurt.

Souffle de feu (Recharge 5-6). Camazotz peut cracher un cône de feu impie de 9 mètres. Toute créature prise dans la zone d'effet subit 55 (10d10) dégâts, qui sont pour moitié de feu et pour moitié nécrotiques, ou moitié moins de dégâts si elle réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22.

ACTIONS LÉGENDAIRES.

Camazotz peut faire 2 actions légendaires, parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, il récupère les actions légendaires dépensées.

Détecter. Camazotz fait un test de Sagesse (Perception).

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Camazotz bat des ailes, ce qui a pour effet d'éteindre les sources de lumière ordinaires et magiques. Chaque créature qui se trouve dans un rayon de 3 mètres doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21 ou subir 14 (4d6) dégâts de feu. Camazotz peut alors se déplacer en volant de la moitié de sa vitesse en vol.





Chauve-souris de peau

Une répugnante créature ressemblant à une chauve-souris surgit des ténèbres stygiennes. Son corps est entièrement composé de pans pourris de peau volée. Ses yeux vitreux et dénués de vie brillent d'un éclat mauvais et elle ouvre grand sa gueule édentée d'un air affamé.

Les chauves-souris de peau sont des créatures créées à partir de la peau écorchée de victimes de rites sacrificiels. Une forme de mort-vivance leur est conférée par le biais d'un vil rituel impliquant une immersion dans des cuves de chair abyssale et des invocations de Camazotz et d'autres seigneurs démons du même acabit. Elles se nourrissent de la peau de créatures vivantes pour remplacer leur propre peau en constante putréfaction. Leur salive acide agit comme un poison paralysant, qui laisse de terribles cicatrices à celles de leurs victimes qui leur survivent.

Des habitantes des falaises et des donjons. Les chauves-souris de peau attaquent leurs proies par surprise, mais ne sont pas capables de développer des plans plus sinistres. Il est possible d'en rencontrer dans des zones isolées accessibles seulement en volant ou en faisant la difficile ascension de falaises. Les chauves-souris de peau peuvent exister sous n'importe quelle latitude. Quand elles se trouvent dans un environnement froid, le climat préserve leur forme plus longtemps et elles n'ont pas besoin de se nourrir souvent. Cela explique également pourquoi elles sont attirées par les sombres profondeurs de donjons sans âges. Dans des environnements chauds et humides, leur peau se décompose par contre rapidement, et la nécessité les transforme en féroces chasseresses.

Des trésors accidentels. Les chauves-souris de peau n'ont rien à faire d'objets magiques ou de valeur, mais il arrive parfois que l'anneau ou le collier d'une victime passée s'incruste dans leurs replis de peau et constitue un trophée inattendu.

L'envergure d'une chauve-souris de peau typique est d'environ 2,40 mètres. La couleur de leur peau correspond à celle de leurs proies, et elle peut ainsi varier avec le temps. Une chauve-souris de peau pèse environ 7,50 kilos.

De nature morte-vivante. Une chauve-souris de peau n'a pas besoin de respirer, de manger, de boireou de dormir.

CHAUVE-SOURIS DE PEAU

Mort-vivant de Petite taille, neutre mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 14 (4d6)

Vitesse 3 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	2 (-4)	13 (+1)	6 (-2)

Compétence Perception +3

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre l'état empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Dangerosité 1/2 (100 PX)

Convocation de nuée de chauves-souris. Une chauve-souris de peau peut pousser des cris perçants et attirer à elle des chauves-souris courantes. Quand une chauve-souris de peau se trouve en danger, 0-3 (1d4-1) nuées de chauves-souris arrivent au bout de 1d6 rounds. Ces nuées ne sont pas sous le contrôle de la chauve-souris de peau, mais elles attaquent généralement par réflexe l'adversaire que celle-ci affronte.

ACTIONS

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sans quoi elle est paralysée pendant 1d4 rounds. En outre, la chauve-souris de peau se fixe sur la cible. Si elle est fixée à une créature, la chauve-souris de peau ne peut pas en mordre d'autres et son attaque de morsure touche automatiquement la créature à laquelle elle est fixée. Pour retirer une chauve-souris de peau, une créature doit réussir un test de Force DD 11 et la créature à laquelle elle est retirée subit 5 (1d4 + 3) dégâts tranchants. Si une créature réussit son jet de sauvegarde, elle est immunisée contre le poison d'une chauve-souris de peau pendant 24 heures.

Mechuiti, seigneur démon des grands singes



Fiélon (démon) de taille Gigantesque, chaotique mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 370 (20d20 + 160)

Vitesse 18 m, escalade 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
29 (+9)	19 (+4)	27 (+8)	18 (+4)	18 (+4)	22 (+6)

Jets de sauvegarde For +17, Dex +12, Sag +12

Compétences Arcanes +12, Intimidation +14, Perception +12, Perspicacité +12, Religion +12

Vulnérabilité aux dégâts de froid

Immunité contre les dégâts d'acide, de feu, de foudre, de poison ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques

Immunité contre les états charmé, empoisonné, étourdi, terrorisé

Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 22

Langues céleste, commun, draconique, infernal, primordial ; télépathie 90 m

Dangerosité 27 (105 000 PX)

Résistance légendaire (4/jour). Si Mechuiti rate un jet de sauvegarde, il peut choisir à la place de le réussir.

Résistance à la magie. Mechuiti est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme de Mechuiti sont magiques.

Ichor infectieux. À chaque fois que Mechuiti subit des dégâts perforants ou tranchants, un jet de sang caustique s'échappe de la plaie en direction de l'attaquant. Ce jet forme une ligne de 3 mètres de long sur 1,50 mètre de large. La première créature qui se trouve sur le trajet de cette ligne doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 24 contre les maladies ou se trouver infectée par la maladie de l'ichor de Mechuiti. La créature reste empoisonnée jusqu'à ce que la maladie soit guérie. Toutes les 24 heures, la cible doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 24 et, sur un échec, son maximum de points de vie est réduit de 5 (2d4). Sur un succès, la maladie est guérie. La cible meurt si la maladie réduit son maximum de points de vie à 0. La réduction du maximum de points de vie d'une créature persiste jusqu'à ce que la maladie soit guérie.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée de Mechuiti est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 22, +14 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *dissipation de la magie, boule de feu, immobiliser un monstre, mur de feu*

3/jour chacun : *mot de pouvoir étourdissant, tempête de feu*

1/jour chacun : *mot de pouvoir mortel, nuée de météores*

Parler avec les singes. Mechuiti peut expliquer des concepts simples aux singes.

ACTIONS

Attaques multiples. Mechuiti utilise sa présence terrifiante et fait une attaque de morsure et deux attaques de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +17 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 20 (2d10 + 9) dégâts perforants plus 5 (1d10) dégâts de feu.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +17 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché :* 20 (2d10 + 9) dégâts tranchants. Si Mechuiti réussit un coup critique, lancez les dés de dégâts trois fois au lieu de deux.

Souffle embrasant (Recharge 5–6). Mechuiti crache un cône de feu et d'acide de 18 mètres. Les créatures prises dans le cône subissent chacune 21 (6d6) dégâts de feu plus 21 (6d6) dégâts d'acide, ou moitié moins si elles réussissent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24.

Couronne embrasante. La couronne de feu de Mechuiti explose dans une éruption de flammes jaunes et vertes. Toutes les créatures qui se trouvent dans un rayon de 9 mètres autour de Mechuiti subissent 10 (3d6) dégâts de feu plus 10 (3d6) dégâts d'acide ou moitié moins si elles réussissent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24. En cas d'échec à son jet de sauvegarde, une créature prend également feu et subit 3 (1d6) dégâts de feu au début de chacun de ses tours tant qu'elle est enflammée. Une créature peut utiliser une action pour éteindre les flammes qui se trouvent sur elle ou une autre créature dans un rayon de 1,50 mètre.

Présence terrifiante. Toutes les créatures que choisit Mechuiti, qui se trouvent dans un rayon de 36 mètres autour de lui et qui sont conscientes de sa présence doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 24 ou être terrorisées pendant 1 minute. Une créature terrorisée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit. Si une cible réussit son jet de sauvegarde ou que cet effet se termine en ce qui la concerne, elle est immunisée contre la présence terrifiante de Mechuiti pour les prochaines 24 heures.

ACTIONS LÉGENDAIRES.

Mechuiti peut faire 3 actions légendaires, parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, il récupère les actions légendaires dépensées.

Déplacement. Mechuiti se déplace de la moitié de sa vitesse, en utilisant le type de déplacement de son choix.

Brûlure intérieure. Mechuiti prend pour cible une créature qui se trouve dans un rayon de 36 mètres et qui est infectée par la maladie de l'ichor de Mechuiti. La créature subit 10 (3d6) dégâts de feu plus 10 (3d6) dégâts d'acide ou moitié moins si elle réussit un jet de sauvegarde de Constitution DD 24. Une créature qui rate son jet de sauvegarde prend également feu et subit 3 (1d6) dégâts de feu au début de chacun de ses tours tant qu'elle est enflammée. Une créature peut utiliser une action pour éteindre les flammes qui se trouvent sur elle ou une autre créature à portée.

Sort (coûte 2 actions). Mechuiti lance un sort.

Couronne de feu (coûte 2 actions). Mechuiti utilise couronne embrasante.

L'ANTRE DE MECHUITI

Mechuiti est piégé dans le volcan de l'île qui lui sert de prison. Sa détention ne l'a cependant pas empêché d'assembler une armée et de transformer sa geôle en un bastion cauchemardesque.

Si un personnage rencontre Mechuiti dans son antre, celui-ci a une dangerosité de 28 (120 000 PX).

ACTIONS D'ANTRE

À 20 lors du décompte d'initiative (sachant qu'il perd en cas d'égalité), Mechuiti peut par une action d'antre déclencher l'un des effets suivants. Mechuiti ne peut pas utiliser le même effet deux rounds d'affilée.

- Mechuiti prend pour cible une créature qu'il peut voir et qui se trouve dans un rayon de 36 mètres : une fissure pleine de lave s'ouvre sous ses pieds. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20 ou subir 28 (8d6) dégâts de feu.
- L'ensemble du volcan est secoué de tremblements. Chaque créature qui se trouve sur une surface solide et qui n'est pas un démon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20 ou se trouver jetée à terre. Le sol de l'ensemble du volcan devient un terrain difficile pour les créatures qui ne sont pas des démons jusqu'à ce que le décompte d'initiative atteigne 20 au round suivant.
- Des gaz volcaniques forment un nuage dans une sphère de 6 mètres centrée sur un point que Mechuiti peut voir et qui se trouve dans un rayon de 36 mètres. La sphère s'étend au-delà des coins et la visibilité est réduite en son sein. Elle dure jusqu'à ce que le décompte d'initiative atteigne 20 au round suivant. Chaque créature qui commence son tour dans le nuage doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou se trouver empoisonnée jusqu'à la fin de son prochain tour. Une créature est neutralisée tant qu'elle est empoisonnée ainsi.
- La douleur de toutes les créatures qui ne sont pas des démons et qui se trouvent dans un rayon de 36 mètres autour de Mechuiti est intensifiée. Jusqu'à ce que le décompte d'initiative atteigne 20 au round suivant, chaque fois qu'une créature affectée subit des dégâts, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou se trouver étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour.

Mechuiti ne peut pas répéter un de ces effets tant qu'il ne les a pas tous utilisés et il ne peut pas utiliser le même effet deux rounds d'affilée.

EFFETS RÉGIONAUX

La région dans laquelle se trouve l'antre de Mechuiti est déformée par la magie du seigneur démon, ce qui crée un ou plusieurs effets parmi les suivants :

- Mechuiti peut provoquer l'éruption du volcan à volonté. Un nuage de cendres brûlantes et de fumée couvre une zone de 9 kilomètres autour du volcan et du magma coule sur ses flancs depuis son cratère.
- Quand une créature intelligente s'endort dans un rayon de 9 kilomètres, elle rêve avec Mechuiti. À moins de réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15, cette créature ressent le besoin de rejoindre le culte de Mechuiti, physiquement et spirituellement.
- L'eau qui se trouve dans un rayon de 1,50 kilomètre autour de l'antre de Mechuiti transmet la maladie de l'ichor de Mechuiti. Toute créature qui boit de cette eau doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 contre les maladies ou être infectée. Une créature infectée est empoisonnée jusqu'à ce que la maladie soit guérie. Toutes les 24 heures, la cible doit refaire le jet de sauvegarde. Sur un échec, son maximum de points de vie est réduit de 5 (2d4). Sur un succès, la maladie est guérie. La cible meurt si la maladie réduit son maximum de points de vie à 0. La réduction du maximum de points de vie d'une créature persiste jusqu'à ce que la maladie soit guérie.

Si Mechuiti meurt, tous ces effets régionaux prennent fin immédiatement.

Qorgeth, seigneur démon du ver insatiable

Fiélon (démon) de taille Gigantesque, chaotique mauvais
Classe d'armure 21 (armure naturelle)
Points de vie 370 (20d20 + 160)
Vitesse 15 m, fouissement 15 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
29 (+9)	6 (-2)	26 (+8)	9 (-1)	19 (+4)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +15, Sag +11, Cha +11
Compétences Perception +11
Résistance aux dégâts de froid, de feu et de foudre
Immunité contre les dégâts de poison ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques
Immunité contre les états aveuglé, charmé, empoisonné, épuisé, terrorisé
Sens vision aveugle 36 m, perception des vibrations 36 m, Perception passive 21
Langues toutes ; télépathie 36 m
Dangerosité 23 (50 000 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée de Qorgeth est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :
À volonté : *détection de la magie, tentacules noirs*
3/jour chacun : *dissipation de la magie, fléau d'insectes* (vers voraces), *peur*
1/jour chacun : *téléportation, tremblement de terre*

Résistance légendaire (3/jour). Si Qorgeth rate un jet de sauvegarde, il peut choisir à la place de le réussir.

Fouisseur. Qorgeth peut creuser à travers la pierre solide à pleine vitesse. Il laisse un tunnel de 4,50 mètres de diamètre sur son sillage.

Résistance à la magie. Qorgeth est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme de Qorgeth sont magiques.

Actions

Attaques multiples. Qorgeth fait une attaque de morsure, deux attaques d'écrasement et une attaque de dard.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +16 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 22 (2d12 + 9) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille Grande ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24 ou être engloutie par Qorgeth. Une créature engloutie est aveuglée et entravée, et elle subit également 16 (3d10) dégâts nécrotiques au début de chacun des tours de Qorgeth. Le nombre de créatures que Qorgeth peut engloutir n'est pas limité.

Si une créature engloutie inflige 50 dégâts ou plus en un seul tour à Qorgeth, celui-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 ou régurgiter toutes les créatures englouties, qui tombent alors à terre dans un rayon de 3 mètres autour de lui. Si Qorgeth meurt, les créatures englouties ne sont plus entravées et peuvent s'enfuir en dépensant 6 mètres de déplacement. Elles ressortent à terre.

Écrasement. *Attaque d'arme au corps à corps :* +16 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 20 (2d10 + 9) dégâts contondants. Une cible est également empoignée et entravée (évasion DD 19) jusqu'à ce que Qorgeth se déplace. Qorgeth peut empoigner jusqu'à deux créatures à la fois ; au moins une de ses attaques d'écrasement doit être dirigée contre les créatures qu'il a empoignées.

Dard. *Attaque d'arme au corps à corps :* +16 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 23 (4d6 + 9) dégâts perforants et la cible subit 33 (6d10) dégâts de poison et est empoisonnée pendant 1 heure ; réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 23 permet de réduire les dégâts de poison de moitié et d'annuler l'état empoisonné. Une créature qui échoue à son jet de sauvegarde de 10 ou plus est également paralysée tant qu'elle se trouve dans l'état empoisonné.

Actions légendaires.

Qorgeth peut faire 3 actions légendaires parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, Qorgeth récupère les actions légendaires dépensées.

Cri perçant. Toutes les créatures qui se trouvent dans un cône de 18 mètres et qui peuvent entendre Qorgeth doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19 ou être terrorisées pendant 1 minute. Une créature terrorisée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit.

Roulement mortel (2 actions). Qorgeth se déplace de la moitié de sa vitesse et fait une attaque d'écrasement. Les constructions ou les objets qui se trouvent dans les emplacements qu'il traverse subissent automatiquement deux fois les dégâts d'écrasement.

Dévorer (3 actions). Qorgeth fait une attaque de morsure.

L'antre de Qorgeth

L'antre de Qorgeth est un véritable labyrinthe de tunnels entrecroisés au cœur de son sombre domaine. Les tunnels sinuent et semblent traverser non seulement la pierre et la terre, mais également l'espace lui-même.

Actions d'antre

À 20 lors du décompte d'initiative (sachant qu'il perd en cas d'égalité), Qorgeth peut par une action d'antre déclencher l'un des effets suivants (il ne peut cependant pas utiliser le même effet deux rounds d'affilée) :

- Jusqu'à ce que le décompte d'initiative atteigne 20 au round suivant, Qorgeth peut manipuler l'espace dans les tunnels qui composent son antre. Toute créature qui n'est pas un démon et qui tente de se déplacer doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 15 ou se déplacer de la moitié de sa vitesse dans une direction aléatoire avant de retrouver ses repères ; elle peut terminer son déplacement comme bon lui semble.
- Une section du plafond de l'antre s'effondre, faisant pleuvoir des débris sur une zone de 6 mètres de rayon. Chaque créature qui se trouve dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ou subir 18 (4d8) dégâts contondants et être entravée jusqu'à la fin de son prochain tour.

- Des masses grouillantes de vers démoniaques surgissent dans l'emplacement occupé par trois créatures au maximum, que Qorgeth peut voir et qui se trouvent dans un rayon de 18 mètres de lui. Chacune des créatures ciblées est attaquée une fois par les vers (Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 0 m, une cible ; Touché : 14 (4d6) dégâts perforants).

EFFETS RÉGIONAUX

La région dans laquelle se trouve l'antre de Qorgeth est déformée par la magie du seigneur démon, ce qui crée un ou plusieurs effets parmi les suivants :

- Les tunnels qui se trouvent dans un rayon de 7,50 kilomètres autour de l'antre attirent toutes sortes de vers et de vermines, dont des vers pourpres. Ces créatures sont affamées et violentes.
- Dans un rayon de 1,50 kilomètre autour de l'antre, la nourriture pourrit et se met à spontanément grouiller d'asticots. Une journée de ration de nourriture portée par des créatures pourrit toutes les 24 heures tant qu'elles restent dans cette zone. Il est impossible de chercher de la nourriture dans cette zone.
- Les cadavres qui se trouvent dans un rayon de 1,50 kilomètre autour de l'antre se décomposent rapidement. Il suffit de 24 heures pour qu'il n'en reste plus qu'un squelette. Une magie qui empêche cette dégradation contrecarre cet effet de décomposition normalement. Oindre le corps d'eau bénite permet également de retarder la décomposition d'une journée, mais pas plus.

Si Qorgeth meurt, les conditions de la zone qui entoure son antre redeviennent normales au bout de 1d10 jours.



DERRO, ANTIPALADIN DES OMBRES

Cette créature à la peau bleue ressemble à un nain rabougri, dont les grands yeux et cheveux ébouriffés sont entièrement décolorés. Son visage est figé en un terrible rictus de haine et de folie.

Tous les derros sont fous, mais certains se dévouent corps et âmes à leur démence. Ceux-ci embrassent les puissances des ténèbres et canalisent les ombres grâce à leurs esprits afin de briser les esprits des créatures qu'ils rencontrent. Les antipaladins des ombres derros sont les serviteurs d'élite de dieux comme Nyarlathotep et la Chèvre noire des bois.

Les hérauts de la folie. Un antipaladin des ombres derros est une incarnation de la folie. Malgré qu'ils soient appelés des paladins, ces créatures instables n'ont rien à voir avec les fiers guerriers engoncés dans une armure de métal ou leurs pendants sombres. En effet, les antipaladins des ombres sont plutôt des vecteurs subtils de la folie de leur dieu. Ils sont passés maîtres dans l'art de la magie des ombres et de la discrétion et s'attaquent à la foi de ceux qui croient encore que la bonté pourra survivre à la sombre apothéose qui s'annonce. Seules la mort, la folie et les ténèbres emboîtent le pas d'un antipaladin des ombres.



ANTIPALADIN DES OMBRES DERRO

Humanoïde (derro) de Petite taille, chaotique mauvais

Classe d'armure 18 (cuirasse et bouclier)

Points de vie 82 (11d6 + 44)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	18 (+4)	18 (+4)	11 (+0)	5 (-3)	14 (+2)

Jets de sauvegarde For +3, Sag +0, Cha +5

Compétences Discrétion +7, Perception +0

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10

Langues derro, commun des profondeurs

Dangerosité 5 (1 800 PX)

Esquiveur. Quand il se trouve confronté à un effet qui lui donne la possibilité de tenter un jet de sauvegarde de Dextérité pour diminuer les dégâts qu'il a reçus de moitié, le derro ne subit aucun dégât en cas de réussite et seulement la moitié en cas d'échec.

Démence. Le derro est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les effets charmé et terrorisé.

Résistance à la magie. Le derro est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Frappe des ombres. L'attaque d'arme du derro inflige 9 (2d8) dégâts nécrotiques (intégré dans la liste d'actions).

Incantation. Le derro est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de paladin préparés par le derro :

Niveau 1 (4 emplacements) : *représailles infernales, blessure, bouclier de la foi, frappe colérique*

Niveau 2 (2 emplacements) : *aide, couronne du dément, ténèbres, arme magique*

Sensibilité à la lumière du soleil. Un antipaladin des ombres derro est désavantagé lors de ses jets d'attaque et de Sagesse (Perception) basés sur la vue s'il se trouve exposé à la lumière du soleil.

ACTIONS

Attaques multiples. Un derro fait deux attaques de cimeterre ou deux attaques d'arbalète lourde.

Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6 + 4) dégâts tranchants plus 9 (2d8) dégâts nécrotiques.

Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance :* +7 pour toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché :* 9 (1d10 + 4) dégâts perforants plus 9 (2d8) dégâts nécrotiques.

Démence infectieuse (Recharge 5-6). Un derro choisit une créature qu'il peut voir et qui se trouve dans un rayon de 9 jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 ou être sous l'effet d'un sort de *confusion* pendant 1 minute. La créature affectée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur une réussite.

Derro, savant fœtal

Cette créature à la peau bleue ressemble à un nourrisson nain de moins d'un an. Elle agite ses membres et laisse tomber sa tête d'un côté et de l'autre avec un manque flagrant de coordination, tout en poussant d'incessants hurlements.

De toute la folie et la démence qui parcourent si fortement la société derro, il est difficile de trouver des êtres plus bizarres que ces étranges enfants prématurés, nés déments et destinés à mener leur peuple encore plus loin sur la voie de l'aliénation. Ces derros sont surnommés les savants fœtaux.

Échange d'âmes. Seuls quelques rares derros naissent avec le pouvoir d'échanger leur âme avec celle d'autres créatures et, quand de tels nourrissons sont identifiés, leurs congénères font preuve envers eux d'une révérence profonde et extravagante.

Emmenés au combat. Placés dans de complexes cages capitonnées fixées au bout de longs bâtons dorés se terminant par des crochets, ces nouveau-nés aux yeux fous propagent la graine de la folie et de la confusion dans les rangs ennemis.

Terrifiés par le soleil. Les savants fœtaux détestent et craignent toutes les lumières vives.

Savant fœtal derro

Humanoïde de Très Petite taille, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (cage)
Points de vie 2 (4d4 - 8)
Vitesse 1,50 m (0 en cage)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	1 (-5)	6 (-2)	6 (-2)	12 (+1)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Sag +3, Cha +7
Compétence Perception +3
Immunité contre les dégâts psychiques
Immunité contre les états charmé, terrorisé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Cage enchantée. La cage de fer dans laquelle se trouve un savant fœtal lui confère un abri. La cage (CA 19, 10 pv) est considérée comme un objet équipé quand elle est portée par un derro et elle ne peut pas être directement ciblée par une attaque. En outre, la cage protège son occupant de 20 niveaux de sorts de sorts de niveau 4 ou inférieur. Elle ne confère cependant aucune protection aux créatures hors de la cage. Les sorts de niveau 5 ou supérieur fonctionnent normalement contre la cage et son occupant. Une fois que la cage a protégé son occupant contre 20 niveaux de sorts ou plus, elle devient non magique. Si elle est exposée à la lumière directe du soleil pendant un temps cumulé d'une heure, elle est détruite.

Folie. La folie particulière d'un savant fœtal derro lui confère une immunité contre les effets psychiques. Il n'est possible de lui rendre sa santé mentale que par un sort de souhait ou une magie comparable. Un savant fœtal derro qui a retrouvé sa santé mentale gagne 4 points de Sagesse et perd 6 points de Charisme.

Vulnérable à la lumière du soleil. Un savant fœtal derro subit une réduction de 1 point de Constitution par heure pendant laquelle il est exposé au soleil. Il meurt si son score de Constitution atteint 0. Il récupère ses points de Constitution au rythme de 1/jour pour chaque jour passé sous terre ou protégé du soleil d'une autre manière.

Actions

Babillage. La vue de potentiels hôtes excite tellement un savant fœtal qu'il babille et glousse d'un air à la fois enfantin et dément, ce qui déclenche un effet de folie. Toutes les créatures saines d'esprit qui commencent leur tour dans un rayon de 18 mètres autour d'un savant fœtal doivent réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 13 ou être affectées par un effet de confusion (comme le sort) pendant 1d4 rounds. Il s'agit d'un effet psychique. Les créatures qui ont réussi leur jet de sauvegarde ne peuvent pas être affectées par le babillage de ce savant fœtal pendant les prochaines 24 heures. Un savant fœtal ne peut pas faire cette action quand il utilise son pouvoir échange d'âme.

Échange d'âmes. Par une action, un savant fœtal peut tenter de prendre le contrôle d'une créature qu'il voit et qui se trouve dans un rayon de 27 mètres en la forçant à interchanger leurs âmes, comme s'il utilisait le sort *possession* en utilisant son propre corps comme réceptacle. Le savant fœtal peut utiliser ce pouvoir à volonté, mais il ne peut échanger son âme qu'avec une créature à la fois. La victime peut résister à l'attaque si elle réussit un jet de sauvegarde de Charisme DD 13. Sur une réussite, la créature est immunisée contre l'échange d'âmes de ce savant fœtal pendant 24 heures. Sur un échec, le savant fœtal prend le contrôle du corps de la cible et attaque ses proches ennemis avec férocité, les yeux luisants d'un éclat surnaturel.

Par une action, le savant fœtal peut quitter le corps de son hôte pour reprendre possession du sien s'il se trouve à portée ; l'âme de la victime retourne alors dans son corps d'origine. Si le corps de l'hôte ou du savant fœtal atteint 0 point de vie quand les deux se trouvent à 27 mètres l'un de l'autre, les deux âmes retournent à leur corps d'origine et la créature à 0 point de vie est mourante : elle doit alors faire des jets de sauvegarde contre la mort normalement jusqu'à ce qu'elle meurt, qu'elle soit stabilisée ou regagne des points de vie. Si le corps de l'hôte ou du savant fœtal est tué pendant qu'ils se trouvent à plus de 27 mètres l'un de l'autre, leurs âmes ne peuvent pas retourner dans leurs corps respectifs et ils meurent tous les deux. Tant que son âme est emprisonnée dans le corps chétif du savant fœtal, la victime est paralysée et sans défense.



Dévoreur d'âmes

Créatures à l'apparence variable, les dévoreurs d'âmes conjuguent des éléments charnus et ectoplasmiques.

Appelés depuis les Abysses. Les dévoreurs d'âmes sont invoqués depuis les Abysses et autres ports d'attache extraplanaires où ils négocient librement leurs proies. Ils nouent toujours un lien mental avec leur invocateur et cherchent souvent à détruire cette personne.

Dévorer l'essence. Le dévoreur d'âmes ne mange pas la chair grossière, il se délecte de l'âme et de l'esprit de sa victime.

Haine envers le dieu du soleil. Les dévoreurs éprouvent une antipathie très marquée envers les fidèles du dieu du soleil et se donnent beaucoup de mal pour tuer son clergé, allant jusqu'à défier les souhaits de leurs invocateurs s'il le faut.

Dévoreur d'âmes

Fiélon de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 16

Points de vie 104 (16d8 + 32)

Vitesse 9 m, vol 30 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	22 (+6)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +9, Con +5, Cha +3

Compétences Intimidation +3, Perception +3, Discrétion +9

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états paralysé, empoisonné, étourdi, inconscient

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langue infernal

Dangerosité 7 (2 900 PX)

Lié au lanceur de sorts. Quand un dévoreur d'âmes est invoqué, il crée un lien mental entre son invocateur et lui. Si la cible assignée au dévoreur d'âmes (voir le pouvoir trouver la cible) meurt avant qu'il ne puisse drainer son âme ou si elle le vainc sans le tuer, il retourne aussi vite que possible auprès de son invocateur et attaque ce dernier. Tant qu'ils sont tous deux sur le même plan, le dévoreur peut utiliser le pouvoir trouver la cible pour le localiser.

Trouver la cible. Quand l'invocateur ordonne au dévoreur d'âmes de trouver une créature, ce dernier y parvient sans erreur, en dépit de la distance et des obstacles qui les séparent, tant qu'elle se trouve sur le même plan que lui. L'invocateur doit avoir vu la cible choisie et en donner le nom.

Actions

Attaques multiples. Le dévoreur d'âmes fait deux attaques de griffes.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants plus 7 (2d6) dégâts psychiques ou la moitié des dégâts psychiques sur un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 réussi.

Drain d'âme. Si le dévoreur d'âmes réduit sa cible à 0 point de vie, il peut absorber son âme par une action bonus. La victime doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. Si elle le réussit, elle meurt, mais peut revenir à la vie normalement. Si elle échoue, le dévoreur consume son âme, ce qui l'empêche de revenir à la vie avec *clone, relever les morts* ou *réincarnation*. *Résurrection*, *miracle* et *souhait* ramènent la cible à la vie à condition que le lanceur réussisse un test d'incantation DD 15. Si le dévoreur d'âmes se fait tuer dans un rayon de 36 mètres autour du cadavre de sa victime et que cette dernière est décédée depuis une minute ou moins, son âme retourne dans son corps qui revient à la vie, la laissant inconsciente et stable avec 0 point de vie.



Diables, archidiables

À la tête de l'Enfer se trouvent les archidiables, certains archiducs et princes, et d'autres simples barons. Tous ont en commun une même envie d'amasser prestige et pouvoir.

Arbeyach, Prince des nuées

Ce vieil homme décharné, crasseux et échevelé, est vêtu d'un pantalon en loques et d'un manteau en lambeaux. Ses cheveux gris sont filasses et sa peau jaune. Il mesure près de 2,40 mètres. Sous ses haillons, sa chair déchirée pend sur ses os et révèle des entrailles grouillantes d'insectes.

Le seigneur de la putréfaction. Le Prince des nuées incarne la lente progression de la pourriture. Il est le ver et la locuste qui se nourrissent de la mort comme de la vie. Il représente l'ordre impartial qui étouffe toutes les voix qui osent s'élever contre les coutumes de la ruche. Même aux yeux des habitants intransigeants des Enfers, Arbeyach est exceptionnellement rigide. Il vit le désordre comme une douleur et la désobéissance l'enrage. Son antre et ses sbires sont tous modelés sur la ruche, dont chaque membre remplit une fonction spécifique.

Né parmi les mouches. Arbeyach a été créé par Belzébuth quand le Seigneur des mensonges et des mouches a craché un nuage de vermines afin qu'elles dévorent en son nom la première âme mortelle qui a atteint les Enfers. L'essence du nuage a fusionné avec les premières âmes et est devenue quelque chose d'unique, une entité d'une terrible puissance qui a pris le nom d'Arbeyach. Le Prince autoproclamé des nuées ne s'intéresse pas aux mortels et, à ses yeux, le plan matériel n'est pas une source d'âmes, mais un endroit où règne le chaos qu'il est donc nécessaire de purifier et remettre en ordre.

Une puissance sur le déclin. Au fil des millénaires, les inclinations et ambitions d'Arbeyach ont progressivement dévié de celles des autres seigneurs infernaux, le rendant encore plus inflexible et différent d'eux. Finalement, les supérieurs et les subordonnés du Prince des nuées l'ont chassé de son trône. Reste à savoir s'il a subi cette déposition ou l'a permise. En effet, Arbeyach était à une époque presque aussi puissant que les archiducs, mais le temps et les mauvaises habitudes l'ont rendu presque aussi faible qu'un diantrefosse. Ses nombreux adversaires n'attendent que le moment opportun pour le détruire pour de bon, ce qui risque bien d'arriver s'il ne réussit pas à se débarrasser de sa carapace d'habitudes.

Ia'Affrat l'Insatiable

Un sombre nuage contenant des milliers de guêpes grises de la taille d'un pouce bourdonne et grouille autour de la silhouette noire d'un grand homme aux yeux d'un rouge luisant. Les guêpes luisent également comme des braises en combustion lente, et sont enveloppées d'un voile de fumée à l'odeur nauséabonde.

Arbeyach à Midgard

Dans les terres du Sud, les insectoïdes tosculis vénèrent toujours le grand seigneur des ruches Arbeyach, et leurs villes-ruches se veulent une représentation physique des principes de fonctionnalité et d'ordre irréprochable de leur dieu. Bien qu'Arbeyach soit indifférent à leurs prières et suppliques, les tosculis constituent néanmoins une part importante de ses adorateurs et de sa force. Ainsi, de temps à autre, Arbeyach envoie son héraut dans leurs ruches pour s'assurer de leur loyauté.

Serviteur sans foi. Ia'Affrat est le reflet inversé de son créateur, le négligé et intransigeant Arbeyach, Prince des nuées de l'Enfer, et il pourrait bientôt devenir son successeur. Ia'Affrat fait office d'émissaire d'Arbeyach à la cour des rivaux de son maître et, dans le monde mortel, il remplit les rôles de diplomate, d'espion, d'assassin et de bourreau. Bien qu'il soit au service de l'inflexible et résolu prince de l'Enfer, Ia'Affrat fait preuve de bien peu de loyauté à l'égard de son créateur. Cette créature éloquente et sophistiquée s'est en effet déjà montrée coupable de mille petites perfidies envers son maître au cours des siècles et il est probable qu'il finira par commettre l'ultime acte de trahison. En attendant, l'esprit de ruche en mouvement perpétuel de Ia'Affrat se laisse guider par une soif insatiable de mystères arcaniques, d'interactions humaines, et la poursuite matérielle de goûts malsains et de plaisirs sombres.

Farceur et vorace. Ia'Affrat apprécie la comédie, le vin, les chansons, la danse, la nourriture, mais également la torture et l'humiliation publique de ses adversaires. Il dévore sa nourriture avec rapacité, et se gorge avidement de tous les plaisirs éphémères qu'il peut. Ia'Affrat déteste par-dessus tout la permanence et il ne laisse que des ruines sur son sillage. Il rit joyeusement quand il entend une clef de voûte qui se brise, quand il sent la puanteur de la peinture en train de brûler et quand sa voix résonne dans les ruines d'une bibliothèque.

Mammon, Archiduc de la cupidité

Cet immense démon est fait de monnaie. Sa masse corpulente est couverte d'un pagne de platine et d'une myriade de bracelets, de colliers, d'anneaux et de chaînes en or. Sa peau est de la riche couleur de l'or et sur son crâne chauve repose une magnifique couronne. Son visage est traversé d'un grand sourire impitoyable et dégoulinant d'avarice.

Richesse et ostentation. Mammon, le duc d'Or, l'archidiable de la cupidité, incarne l'appétit pour les richesses matérielles, qui est tellement grand chez les mortels que la cupidité qui se dégage du plan matériel l'a rendu gras. Ceux qui le servent entrent à son service en nourrissant avidement l'espoir de pouvoir de toucher du doigt les trésors faramineux qui transitent par son royaume. L'archidiable de la cupidité n'a pas souvent l'occasion de tenter de corrompre les âmes, car celles-ci viennent d'elles-mêmes s'empiler dans sa salle des comptes.

À l'image de ses appétits, Mammon est un diable corpulent et très grand. Il drape son corps doré d'accessoires d'une richesse démesurée. Sa seule concession à un véritable vêtement est un modeste pagne tissé en fils de platine.

L'incarnation de la cupidité. La cupidité de Mammon est sans limites. C'est la seule constante à laquelle les mortels qui traitent avec lui peuvent se raccrocher. Si Mammon désire quelque chose assez intensément, il est prêt à tout pour l'obtenir et même le plus misérable de ses suppliants peut utiliser ce désir pour son propre profit. Ainsi, il est même possible de sauver des âmes damnées du manoir de l'Avarice en proposant en échange à Mammon un objet unique qui ne se trouve pas encore dans sa collection ou une âme à la valeur encore plus grande. Bien entendu, de telles promesses doivent être tenues, ce qui signifie parfois qu'il est nécessaire de tromper un autre être vivant pour qu'il tombe entre les griffes de Mammon.

Totivillus, le Scribe de l'Enfer

Cet homme à l'aspect modeste et à la peau couleur noisette a le front orné d'une paire de petites cornes et il est vêtu d'une simple robe grise de scribe.

Le mal, en trois exemplaires. Les diables prennent note de tout, et c'est en cela que diffèrent les créatures démoniaques et celles des Neuf Enfers. Le diable Totivillus est responsable de tous les pactes, les

contrats de cession d'âme et les documents signés avec le sang. C'est également lui qui insère des erreurs dans les parchemins sacrés et qui encourage les scribes accablés de fatigue à s'endormir sur leur travail, gâchant ainsi une page fraîche de vélin.

Au service de Mammon. De l'extérieur, tout laisse croire que Totivillus est le plus puissant serviteur de l'archiduc Mammon, bien que dans la hiérarchie infernale son supérieur immédiat soit le duc Berith, le Duc de la Fausse monnaie et le Maître des comptes. Pourtant, à y regarder de plus près, Totivillus est au moins aussi puissant que le duc Berith, et certains pensent même qu'il peut rivaliser avec Mammon. Cela ne se reflète cependant pas dans la hiérarchie féodale de l'Enfer, que cela soit la version publique ou confidentielle de celle-ci. Totivillus est en quelque sorte un archiduc des ombres, caché derrière des rames de papier et des files d'intermédiaires, et c'est ainsi qu'il préfère opérer.

Un aspect humble. Totivillus est un baron mais, à la différence de la plupart des autres princes de l'Enfer, il n'a pas l'apparence d'un être riche, puissant, ou ouvertement mauvais. Il est vêtu d'une simple robe qui semble grise mais, à y regarder de plus près, est en réalité un vêtement blanc couvert de minuscules lettres tressées qui racontent son histoire et ses accomplissements en langue infernale.

Le vrai nom du baron

En fonction de votre groupe de joueurs, vous pouvez juger intéressant d'utiliser le véritable nom du baron : Totivillus. Cela dit, une fois celui-ci prononcé, il y a des chances qu'une partie de votre auditoire se mette à pouffer, ce qui peut être l'opportunité de montrer qu'aucun archidiable n'apprécie que l'on se moque de lui. Cela dit, c'est peut-être là la raison pour laquelle Totivillus évite les contacts et accomplit ses diableries à l'aide de papier et d'encre.

Arbeyach

Fiélon (diable) de Grande taille, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 275 (22d10 + 154)

Vitesse 12 m, fouissement 6 m, escalade 12 m, vol 24 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	20 (+5)	25 (+7)	19 (+4)	21 (+5)	25 (+7)

Jets de sauvegarde Dex +12, Con +14, Sag +12, Cha +14

Compétences Discrétion +12, Perspicacité +12, Perception +12, Supercherie +14

Résistance aux dégâts d'acide, de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques qui ne sont pas en argent

Immunité contre les dégâts de feu, de poison

Immunité contre les états charmé, empoisonné, étourdi, terrorisé

Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 22

Langues céleste, commun, draconique, infernal ; télépathie 36 m

Dangerosité 21 (33 000 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Si Arbeyach rate un jet de sauvegarde, il peut choisir à la place de le réussir.

Résistance à la magie. Arbeyach est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme d'Arbeyach sont magiques.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'Arbeyach est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 22, +14 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *bouffée de poison*

3/jour chacun : *nappe de brouillard, nuage puant*

1/jour chacun : *contagion, fléau d'insectes, nuage mortel*

Aura de peur. Toute créature hostile à Arbeyach qui commence son tour dans un rayon de 6 mètres de lui doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 22, sauf si Arbeyach est neutralisé. Sur un échec, elle est terrorisée jusqu'au début de son prochain tour. Sur une réussite, elle est immunisée contre l'aura de peur d'Arbeyach pendant les 24 heures qui suivent.

Aura de virulence. Les créatures qui seraient normalement résistantes ou immunisées aux dégâts de poison ou à l'état empoisonné perdent cette résistance ou immunité quand elles se trouvent dans un rayon de 36 mètres d'Arbeyach. Toutes les autres créatures qui se trouvent dans cette zone d'effet sont désavantagées à leurs jets de sauvegarde contre les effets qui causent des dégâts de poison ou l'état empoisonné.

Prince des nuées. Dans un rayon de 36 mètres, Arbeyach peut communiquer via une transmission de phéromones avec les rejetons d'Arbeyach et tous les insectes et vermines, y compris les nuées et les variantes géantes. Dans une ruche, cette portée est étendue à l'ensemble de la ruche. Il s'agit d'un mode de communication silencieux et instantané que seuls Arbeyach, ses rejetons, les insectes et la vermine peuvent comprendre. Toutes ces créatures sont aux ordres d'Arbeyach et ne lui feront jamais de mal.

Actions

Attaques multiples. Arbeyach fait une attaque de morsure et deux attaques de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 15 (2d8 + 6) dégâts perforants plus 9 (2d8) dégâts de poison. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 22, sans quoi elle est victime d'une malédiction appelée la pourriture d'Arbeyach. La cible maudite est empoisonnée, elle ne peut pas regagner de points de vie, son maximum de points de vie est réduit de 13 (3d8) points toutes les 24 heures, et les vermines l'attaquent à vue. Si le maximum de points de vie de la cible tombe à 0 des suites de la malédiction, elle meurt et se transforme immédiatement en une nuée d'insectes choisis aléatoirement.

La malédiction perdure jusqu'à ce que quelqu'un la dissipe avec lever une malédiction ou une magie similaire.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 10 (1d8 + 6) dégâts tranchants plus 9 (2d8) dégâts de poison.

Souffle de vermine (Recharge 5-6). Arbeyach exhale un nuage de vermines sur une ligne de 36 mètres de long sur 3 mètres de large. Chaque créature qui se trouve sur cette ligne subit 54 (12d8) dégâts de poison, ou moitié moins si elle réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22. Toute créature qui échoue à ce jet de sauvegarde doit également faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 22 pour éviter d'être victime de la pourriture d'Arbeyach (voir l'attaque de morsure). En outre, Arbeyach convoque une nuée d'insectes (de n'importe quel type) à l'endroit de son choix sur la ligne. La nuée persiste pendant 2 minutes, sauf si elle est détruite ou qu'Arbeyach la renvoie par une action bonus. Arbeyach ne peut pas convoquer plus de cinq nuées d'insectes à la fois.

ACTIONS LÉGENDAIRES.

Arbeyach peut faire 3 actions légendaires parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, Arbeyach récupère les actions légendaires dépensées.

Déplacement. Arbeyach se déplace de la moitié de sa vitesse, en utilisant le type de déplacement de son choix.

Poison. Arbeyach prend pour cible une créature située dans un rayon de 36 mètres. Si la cible n'est pas empoisonnée, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 22 ou se trouver dans l'état empoisonné. Une cible empoisonnée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit.

Sort (coûte 2 actions). Arbeyach lance un sort.



Rejeton d'Arbeyach

La gueule d'insecte de cet humanoïde est couverte de peau distendue autour de mandibules dégouttantes, piètrement dissimulées derrière ce masque de chair mal ajusté. Il possède des yeux à facettes d'insecte et des dards émergent d'entre ses doigts, au bout de ses longs membres segmentés.

De peau et de carapace. Les rejetons d'Arbeyach sont grossièrement humanoïdes, tout en possédant de nombreuses caractéristiques insectoïdes, dont une solide carapace et des membres étrangement articulés. Leur visage, bras et jambes sont couverts d'une peau plus décorative qu'autre chose et qui, si elle est déchirée, dévoile l'aspect insectoïde qui se cache dessous.

Des charognards. Les rejetons d'Arbeyach sont des prédateurs et des charognards qui se nourrissent de toutes les créatures mortes ou vivantes qu'ils trouvent sur leur territoire.

Habitants des ruches. Ils vivent dans des structures en forme de ruches, composées d'un mélange d'éléments naturels et d'une architecture rigide. Ils construisent leurs ruches dans des endroits isolés et faciles à défendre (le sommet de collines, la voûte forestière et même sur les flancs de falaises). Pour les atteindre, les visiteurs doivent généralement escalader ou voler. Certaines ruches ont parfois été construites par les tosculis, qui les partagent avec les rejetons d'Arbeyach.

Les rejetons d'Arbeyach mesurent généralement entre 1,20 et 1,80 mètre pour un poids de 40 à 80 kilos.

REJETON D'ARBEYACH

Fiélon (diable) de taille Moyenne, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 78 (12d8 + 24)

Vitesse 12 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)

Jet de sauvegarde Sag +4

Compétences Discrétion +5, Perception +4

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre l'état empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, perception des vibrations 18 m, Perception passive 14

Langue infernal

Dangerosité 5 (1 800 PX)

Esprit de ruche. Les rejetons d'Arbeyach et tous les autres membres de leur ruche partagent un lien qui leur accorde une perception accrue. Ainsi, tant qu'un rejeton se trouve dans un rayon de 18 mètres d'au moins un de ses camarades de ruche, il est avantagé lors de ses jets d'initiative et à ses tests de Sagesse (Perception). Si un rejeton prend conscience d'un danger, tous les autres membres de la ruche en ont conscience également. Au début d'une rencontre, aucun des rejetons qui partagent un esprit de ruche ne peut être surpris, sauf si tous les membres de la ruche le sont.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation d'un rejeton d'Arbeyach est le Charisme. Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

1/jour : *invoquer des animaux* (seulement des nuées d'insectes)

Communication odorante. Un rejeton d'Arbeyach peut communiquer avec ses semblables et avec toutes les nuées d'insectes qui se trouvent dans un rayon de 18 mètres par transmission de phéromones. Dans une ruche, cette portée est étendue à l'ensemble de la ruche. Il s'agit d'un mode de communication silencieux et instantané que seuls Arbeyach, ses rejetons, et les nuées d'insectes peuvent comprendre. Par une action bonus, un rejeton d'Arbeyach peut utiliser ce trait pour prendre le contrôle et diriger une nuée d'insectes qui se trouve dans un rayon de 18 mètres.

Actions

Attaques multiples. Un rejeton d'Arbeyach fait une attaque de morsure et deux de dard.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants plus 4 (1d8) dégâts de poison.

Dard. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6 + 4) dégâts perforants plus 9 (2d8) dégâts de poison. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, sans quoi elle se trouve dans l'état empoisonné pendant 1 minute. Une cible empoisonnée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit.



Ia'Affrat

Nuée de Grande taille d'élémentaires de taille Minuscule, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 170 (20d10 + 60)
Vitesse 1,50 m, vol 12 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	21 (+5)	16 (+3)	20 (+5)	18 (+4)	23 (+6)

Jets de sauvegarde Dex +10, Con +8, Sag +9, Cha +11
Compétences Arcanes +10, Perception +9, Perspicacité +9, Persuasion +11, Supercherie +11
Vulnérabilité aux dégâts de froid
Immunité contre les dégâts de feu, de poison ; contondants, perforants et tranchants
Immunité contre les états à terre, charmé, empoisonné, entravé, étourdi, paralysé, pétrifié, terrorisé
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 19
Langues commun, draconique, infernal, primordial
Dangerosité 15 (13 000 PX)

Nuée élémentaire. Ia'Affrat peut occuper le même emplacement qu'une autre créature et inversement et il peut traverser n'importe quelle ouverture assez grande pour laisser passer un insecte de Très Petite taille.

Résistance à la magie. Ia'Affrat est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée de Ia'Affrat est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +11 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *bouffée de poison, trait de feu*

3/jour chacun : *invisibilité, mains brûlantes, rayon affaiblissant, rayon empoisonné*

1/jour chacun : *jeter une malédiction, contagion, contamination, fléau d'insectes, boule de feu*

Habiter. Ia'Affrat peut pénétrer dans le corps d'une créature neutralisée ou morte en s'y introduisant par la bouche et les autres orifices. Ce processus prend 1 minute et la victime doit être de taille Petite, Moyenne ou Grande. Par une action, Ia'Affrat peut quitter ce corps. Les attaques qui touchent son hôte infligent la moitié des dégâts à Ia'Affrat, mais il bénéficie encore de ses résistances et immunités contre ces dégâts. Si Ia'Affrat habite un corps mort, il peut l'animer et contrôler ses mouvements, le corps devenant effectivement un zombi tant que Ia'Affrat l'occupe.

Si sa victime est vivante, Ia'Affrat peut contrôler ses mouvements et actions comme s'il l'avait ciblée avec le sort *dominer un monstre* (jet de sauvegarde DD 19). Ia'Affrat peut se nourrir d'une victime vivante : celle-ci subit 5 (2d4) dégâts nécrotiques par heure tant qu'elle est habitée par Ia'Affrat et ce dernier regagne autant de points de vie que de dégâts infligés ainsi. Quand il habite un corps, Ia'Affrat peut choisir un sort qu'il possède avec une portée personnelle et le lancer sur le corps qu'il occupe au lieu de lui-même. Il est possible d'apercevoir des formes insectoïdes qui grouillent sous la peau de la créature hôte. Ia'Affrat peut cacher ce signe caractéristique s'il réussit un test de Charisme (Supercherie) opposé à la Perspicacité passive d'un observateur. Il est possible de forcer Ia'Affrat à quitter le corps d'un hôte grâce à un sort de restauration supérieure ou une magie similaire.



Voile de fumée. Ia'Affrat est entouré d'un nuage de fumée noire de 1,50 mètre de rayon. Cette zone est considérée comme étant de visibilité réduite pour toutes les créatures autres que Ia'Affrat. Toute créature qui a besoin de respirer et qui commence son tour dans cette zone doit réussir un jet de Constitution DD 16 ou être étourdie jusqu'à la fin de son tour.

ACTIONS

Morsures. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 0 m, une créature dans l'emplacement de la nuée. *Touché :* 21 (6d6) dégâts perforants plus 14 (4d6) dégâts de feu plus 14 (4d6) dégâts de poison, ou 10 (3d6) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de feu plus 7 (2d6) dégâts de poison si Ia'Affrat est réduit à la moitié de ses points de vie ou moins. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16, sans quoi elle se trouve dans l'état empoisonné pendant 1 minute. Une cible empoisonnée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit.

Saut de fumée. Ia'Affrat peut se déplacer instantanément dans un emplacement qui se trouve dans son champ de vision et qui contient de la fumée.

Tourbillon (Recharge 4–6). Chaque créature qui se trouve dans le même emplacement que Ia'Affrat doit faire un jet de sauvegarde de Force DD 18. Sur un échec, une créature subit 28 (8d6) dégâts contondants plus 14 (4d6) dégâts de feu plus 14 (4d6) dégâts de poison, et elle se trouve projetée à 6 mètres de Ia'Affrat dans une direction aléatoire puis jetée à terre. Sur une réussite, une créature subit la moitié des dégâts contondants et n'est pas projetée ni jetée à terre. Si la créature projetée percute un obstacle, comme un mur ou le sol, elle subit 3 (1d6) points de dégâts contondants pour chaque tranche de 3 mètres parcourus. Si elle percute une autre créature, cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18, sans quoi elle subit la même quantité de dégâts et est jetée à terre.

MAMMON

Fiélon (diable) de Très Grande taille, loyal mauvais

Classe d'armure 20 (armure naturelle)

Points de vie 378 (28d12 + 196)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	13 (+1)	24 (+7)	23 (+6)	21 (+5)	26 (+8)

Jets de sauvegarde Dex +9, Int +14, Sag +13, Cha +16

Compétences Perception +13, Perspicacité +13, Persuasion +16, Supercherie +16

Résistance aux dégâts de froid

Immunité contre les dégâts de feu, de poison ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques qui ne sont pas en argent

Immunité contre les états charmé, empoisonné, épuisé, terrorisé

Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 23

Langues toutes ; télépathie 36 m

Dangerosité 25 (75 000 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée de Mammon est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 24, +16 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *charme-personne, détection de la magie, dissipation de la magie, fabrication* (Mammon peut créer des objets précieux), *chauffer le métal, aura magique*

3/jour chacun : *animation des objets, contresort, création, convocations instantanées, légende, téléportation*

1/jour chacun : *emprisonnement* (seulement confinement minimal, à l'intérieur de gemmes), *éclat du soleil*

Résistance légendaire (3/jour). Si Mammon rate un jet de sauvegarde, il peut choisir à la place de le réussir.

Résistance à la magie. Mammon est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme de Mammon sont magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Mammon fait trois attaques.

Bourse. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 19 (3d8 + 6) dégâts contondants plus 18 (4d8) dégâts radiants.

Pièces en fusion. *Attaque d'arme à distance :* +14 pour toucher, portée 12/36 m, une cible. *Touché :* 16 (3d6 + 6) dégâts contondants plus 18 (4d8) dégâts de feu.

Votre poids en or (Recharge 5-6). Mammon peut utiliser ce pouvoir comme action bonus immédiatement après avoir touché une créature avec son attaque de bourse. La créature doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 24. Si elle échoue de 5 ou plus, elle est instantanément transformée en or massif et se trouve donc dans l'état pétrifié. Si elle échoue de moins de 5, elle se trouve dans l'état entravé. Une créature entravée refait le jet de sauvegarde à la fin de son tour suivant : elle est pétrifiée sur un échec ou met un terme à l'effet sur une réussite. Cette pétrification dure jusqu'à ce que la créature soit ciblée par un sort de *restauration supérieure* ou une magie comparable.

ACTIONS LÉGENDAIRES.

Mammon peut faire 3 actions légendaires parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, Mammon récupère les actions légendaires dépensées.

Attaque. Mammon fait une attaque de bourse ou pièces en fusion.

Que tombe la pluie ! Mammon lance des pièces d'or et des bijoux dans une zone de 1,50 mètre de rayon qui se trouve dans un rayon de 18 mètres. Si une créature se trouve à 18 mètres ou moins du trésor et qu'elle peut le voir, elle doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 24. Sur un échec, elle utilise sa réaction pour se déplacer de sa vitesse en direction du trésor, qui disparaît à la fin du tour.

Plein aux as (3 actions). Mammon recharge son pouvoir votre poids en or.

L'antre de Mammon

Le royaume de Mammon baigne dans une opulence extraordinaire. Les forêts sont faites d'arbres d'or aux feuilles d'émeraudes. Les champs de fleurs de lapis-lazuli sont traversés de ruisseaux d'argent liquide. Le palais de l'archidiable de la Cupidité, appelé le manoir de l'Avarice, se trouve au cœur d'une cité d'or. Tout dans ce palace est fait d'une substance précieuse et il regorge de presque plus de trésors époustouflants qu'il ne peut en contenir.

Actions d'antre

À 20 lors du décompte d'initiative (sachant qu'il perd en cas d'égalité), Mammon peut par une action d'antre déclencher l'un des effets suivants (il ne peut cependant pas utiliser le même effet deux rounds d'affilée) :

- Mammon donne vie à un tas de trésors qui se trouve dans son domaine. Celui-ci devient un élémentaire de la terre composé de métaux précieux et de gemmes. L'élémentaire peut agir sur-le-champ et il persiste jusqu'à ce qu'il ait été détruit ou que Mammon choisisse d'utiliser de nouveau cette action.
- Des piles de trésors s'ébranlent et s'effondrent en direction d'une créature que Mammon peut voir. La créature se trouve entravée jusqu'à ce que le décompte d'initiative atteigne 20 au round suivant, ou jusqu'à ce qu'un allié situé sur un emplacement adjacent réussisse un test de Force DD 18 pour la libérer.
- Mammon se téléporte magiquement d'une zone couverte de trésor à une autre qui se trouve dans un rayon de 45 mètres.

Effets régionaux

La région dans laquelle se trouve l'antre de Mammon est déformée par la magie de l'archidiable, ce qui crée un ou plusieurs effets parmi les suivants :

- Au bout de 24 heures passées à 1,50 kilomètre autour de l'antre, la matière des trésors en possession de créatures autres que Mammon se transforme et devient une matière sans valeur, comme du plomb, du bois ou des graviers. Ces breloques reprennent leur apparence précieuse d'origine si Mammon se les approprie ou à l'aide du sort souhait ou d'une magie comparable.
- Les créatures qui passent 1 heure dans un rayon de 1,50 kilomètre de l'antre de Mammon deviennent obsédées par l'idée d'obtenir la meilleure paie ou portion de richesse dans toutes leurs transactions, sauf si elles réussissent un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée contre cet effet pendant 24 heures. Cet effet peut être dissipé par le sort restauration supérieure ou une magie comparable.
- Tout trésor qui apparaît naturellement sur le plan d'origine de Mammon se transforme en breloque sans valeur hors de ce plan. De même, tout objet commun abandonné là par une créature se transforme en un objet à la valeur inestimable tant qu'il reste sur le plan.

Si Mammon meurt, les conditions de la zone qui entoure son antre redeviennent normales dans un délai de 1d10 jours.



Totivillus, le Scribe de l'Enfer

Fiélon (diable) de taille Moyenne, loyal mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 299 (26d8 + 182)

Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	18 (+4)	24 (+7)	26 (+8)	22 (+6)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +11, Con +14, Int +15, Sag +13, Cha +11

Compétences Arcanes +15, Histoire +15, Investigation +15, Perception +13, Religion +15

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les dégâts de feu, de poison

Immunité contre l'état empoisonné

Sens vision parfaite 9 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 23

Langues commun, céleste, draconique, infernal, langue du Vide ; télépathie 36 m

Dangerosité 24 (62 000 PX)

Vue du diable. Les ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diable.

Aura de peur. Toute créature hostile à Totivillus qui commence son tour dans un rayon de 6 mètres de lui doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21, sauf si Totivillus est neutralisé. Sur un échec, elle est terrorisée jusqu'au début de son prochain tour. Sur une réussite, elle est immunisée contre l'aura de peur de Totivillus pendant les 24 heures qui suivent.

Incantation. Totivillus est un lanceur de sort de niveau 20 dont la caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 23, +15 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer des sorts sans composante matérielle. Voici les sorts de magicien préparés par Totivillus :

Tours de magie (à volonté) : *bouffée de poison, contact glacial, illusion mineure, lumière, prestidigitation*

Niveau 1 (4 emplacements) : *compréhension des langues, déguisement, écriture illusoire, projectile magique, serviteur invisible*

Niveau 2 (3 emplacements) : *cécité/surdité, image miroir, immobiliser un humanoïde, pas brumeux*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, dissipation de la magie, hâte, protection contre l'énergie*

Niveau 4 (3 emplacements) : *bannissement, invisibilité supérieure, métamorphose, porte dimensionnelle*

Niveau 5 (3 emplacements) : *dominer un humanoïde, coercition mystique, modification de mémoire, passe-muraille*

Niveau 6 (2 emplacements) : *mauvais œil, protections et sceaux, suggestion de groupe*

Niveau 7 (2 emplacements) : *cage de force, changement de plan*

Niveau 8 (1 emplacement) : *esprit faible*

Niveau 9 (1 emplacement) : *arrêt du temps*

Résistance à la magie. Le diable est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.



Armes magiques. Les attaques d'arme de Totivillus sont magiques.

Fusion avec un texte. Totivillus peut pénétrer dans tout livre, parchemin, ou autre support écrit et y rester caché aussi longtemps qu'il le veut. Si le texte est endommagé ou détruit, il s'en trouve éjecté sans subir de dégâts.

Aura de confiance. Totivillus projette une aura de confiance sur un rayon de 7,50 mètres. Aussi longtemps qu'il parle, les créatures qui se trouvent dans cette zone d'effet le trouvent tellement fascinant et convaincant qu'elles doivent faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 23 au début de chacun de leur tour. Sur un échec, elles ne peuvent pas attaquer directement Totivillus jusqu'au début de leur tour suivant. Si Totivillus porte des attaques physiques, cet effet prend fin immédiatement et ne peut pas être réactivé pendant 1 minute. Les diables ne sont pas immunisés contre cette aura.

ACTIONS

Attaques multiples. Totivillus fait deux attaques de griffes.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 30 (4d12 + 4) dégâts tranchants.

Trait de feu infernal (Recharge 5–6). *Attaque de sort à distance :* +15 pour toucher, portée 36 m, une cible. *Touché :* 65 (10d12) dégâts de force plus 33 (6d10) dégâts de tonnerre ; les dégâts de tonnerre sont réduits de moitié sur un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20 réussi.

ACTIONS LÉGENDAIRES.

Totivillus peut faire 3 actions légendaires, parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, Totivillus récupère les actions légendaires dépensées.

Attaque de griffe. Totivillus fait une attaque de griffe.

Marque du diable. Totivillus projette un jet d'encre magique depuis le bout de ses doigts en direction d'une cible unique qui se trouve dans un rayon de 9 mètres. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23 ou recevoir une marque du diable, qui prend la forme d'un tatouage représentant le sceau personnel de Totivillus. Tous les diables sont avantagés lors de leurs attaques de sort ciblant une créature portant une marque du diable, et celle-ci est désavantagée lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et les pouvoirs utilisés par les diables. Il est possible de faire disparaître la marque à l'aide de *lever une malédiction* si le lanceur de sort réussit également un test d'incantation DD 23. Un sort de *détection du mal et du bien* identifie la marque comme profane. Elle change souvent de position sur le corps, notamment si elle est dissimulée (et généralement au moment le plus gênant pour son porteur). Dans la mesure où la marque du diable identifie parfois des individus qui ont passé un pacte avec un diable, les PNJ paladins et clercs peuvent penser qu'un personnage porteur d'une marque du diable est un allié des forces du mal.

Lancer un sort (coûte 3 actions). Totivillus lance un sort choisi dans sa liste de sorts préparés, en utilisant un emplacement de sort, comme d'ordinaire.

DIABLE AUTOMATE

Un diable automate est une vision de cauchemar. Enveloppé dans des chaînes et composé de rouages tranchants et d'engrenages sifflants, il se lance au combat en hurlant comme un ouragan. Les diables automates sont d'anciens diables des chaînes qui ont été promus et bénéficient d'un plus grand pouvoir.

Des sentinelles et des contremaîtres. La raison d'être des diables automates, également appelés castigas, est de surveiller les autres. C'est pourquoi on leur confie souvent la responsabilité de prisonniers ou d'usines infernales.

Traversés de chaînes et de fils de fer. La peau de cette mince créature est traversée de fils barbelés, de clous aiguisés et de rouleaux de fil de fer qui ont été tressés à travers sa chair. Des chaînes sont enfoncées dans les cloques et les plaies qu'elle arbore. Cette horreur infernale possède deux paires d'yeux, une sur le devant du crâne et une derrière, dont les paupières ont été tirées vers l'arrière et cousues avec du fil du fer. Trois paires de bras se terminant par de grandes mains aux doigts recourbées surgissent de son dos.

Des fouets de métal torsadé. Cette grande créature possède une large carrure. Sa tête est une masse sombre qui encadre deux grandes mandibules. Elle porte à son côté un long fouet de métal torsadé qui se tortille à la manière d'un serpent. On raconte que ce fouet est capable de sentir les mensonges et autres trahisons. L'estomac du diable automate s'ouvre comme une seconde gueule bardée d'épines.

LES CASTIGAS À MIDGARD

Un coin des Onze Enfers est tout simplement surnommé la Forge. De noires cheminées s'élancent à 1,50 kilomètre au-dessus du sol stérile, du nuage d'air étouffant qui y règne et de ses collines rouges empoisonnées. La Machine, un grand diable qui ne dort jamais et ne laisse jamais ses sujets se reposer non plus, règne sur cette terre. Il emploie comme contremaîtres des milliers de diablotins munis de cruels fouets afin de punir les travailleurs. Les diablotins sont eux-mêmes surveillés par des hordes de diables des chaînes, qui doivent à leur tour répondre de leurs actions devant des diables automates.

DIABLE AUTOMATE

Fiélon (diable) de Grande taille, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 168 (16d10 + 80)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	17 (+3)	20 (+5)	11 (+0)	14 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde For +11, Dex +7, Con +9, Sag +6, Cha +8

Compétences Athlétisme +11, Intimidation +8

Résistance aux dégâts de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques qui ne sont pas en argent

Immunité contre les dégâts de feu, de poison

Immunité contre l'état empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m

Langues commun, infernal ; télépathie 30 m

Dangerosité 10 (5 900 PX)

Vue du diable. Les ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diable.

Résistance à la magie. Le diable automate est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un diable automate est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre

les sorts 16). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *charme-personne, suggestion, téléportation*

1/jour chacun : *frappe du bannissement, nuage mortel*

ACTIONS

Attaques multiples. Un diable automate fait deux attaques de corps à corps, en utilisant une combinaison d'attaques de morsure, de griffe et de fouet de son choix. Il ne peut faire qu'une seule attaque de morsure par tour.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 18 (2d10 + 7) dégâts tranchants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d6 + 7) dégâts tranchants.

Fouet. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 11 (1d8 + 7) dégâts tranchants et la cible est empoignée (évasion DD 17) et entravée. Un diable ne peut empoigner que deux cibles à la fois et chaque cible empoignée l'empêche d'utiliser un fouet pour attaquer. Une cible ne peut être empoignée que par un fouet à la fois. Une cible empoignée subit 9 (2d8) dégâts perforants au début de son tour.

Gueule punitive. Si une cible se trouve empoignée par un fouet au début du tour du diable automate, les deux créatures font un test opposé de Force (Athlétisme). Si la créature empoignée gagne, elle subit 9 (2d8) dégâts perforants et reste empoignée. Si le diable gagne, il traîne la créature empoignée jusqu'à sa gueule-estomac, qui contient une masse d'engrenages en mouvements, de dents effilées et de lames tourbillonnantes. La créature subit alors 49 (4d20 + 7) dégâts tranchants et est empoignée par la gueule du diable, qui peut alors utiliser le fouet avec lequel il empoignait la créature lors de son prochain tour. Tant qu'elle est empoignée par la gueule du diable, la créature subit de nouveau 49 (4d20 + 7) dégâts tranchants automatiquement au début de chacun des tours du diable automate. La gueule punitive ne peut empoigner qu'une seule créature à la fois. Le diable automate peut librement « recracher » une créature ou son cadavre pendant son tour pour faire de la place pour une nouvelle victime.

Aura de peur. Le diable automate dégage une aura de peur sur un rayon de 3 mètres. Une créature qui commence son tour dans la zone d'effet de cette aura doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 ou se trouver dans l'état terrorisé. Si elle réussit son jet de sauvegarde, la créature ne pourra plus jamais se trouver affectée par l'aura de peur de ce diable automate.



Diable, chort



Le visage porcin de ce diable est surmonté de petites cornes. Il se dresse sur une paire de pattes caprines hirsutes et tient entre ses mains griffues une arme d'hast enflammée. Ses yeux noirs sont animés d'un éclat mauvais.

De mauvaises transactions. Les chorts ont l'esprit vif et font appel à de nombreuses ruses pour flatter les mortels et les convaincre d'accepter de très mauvais pactes. Ils se délectent de leur diablerie manifeste. Un chort veut en effet que ses victimes sachent clairement qu'elles ont affaire à un diable. La sincérité de cette approche lui permet de mieux tromper ceux avec lesquels il passe des pactes. Après tout, se justifient les chorts, si leurs victimes n'étaient pas désespérées, elles ne passeraient pas de pacte avec un diable. Si nécessaire, ils menacent implicitement la victime avec laquelle ils négocient d'immolation, afin de faire encore plus pencher la balance en leur faveur. Cela dit, ils prennent soin de ne pas torturer ou blesser leur pigeon, car cela rendrait le contrat potentiel nul.

Récitation de contrats. Dans certaines grandes villes, lors d'un événement annuel, les chorts viennent présenter un pauvre imbécile qui a cru pouvoir les tromper et échapper à un contrat légal. Le diable apparaît et récite l'intégralité du contrat passé avec sa victime, en précisant certains détails embarrassants comme un rival qui a été éliminé, le cœur volé d'un amant d'abord indifférent, ou d'autres détails gênants. Le chort fait bien sûr en sorte que toutes les personnes concernées par les affaires de sa victime soient présentes pour l'entendre et il disparaît une fois qu'il a révélé tous les sombres secrets de celle-ci.

Tactiques de diffamation. Les adversaires fervents des chorts se trouvent souvent pour leur part victimes de leur propre arrogance, car les diables dévoilent ou inventent si nécessaire, de viles histoires sur leurs ennemis afin de les discréditer. C'est un doux plaisir pour un chort que de ternir la réputation d'un instrument du bien. Il n'hésitera pas, par exemple, à subtiliser l'épée d'un paladin pour tuer un individu particulièrement pieux, en prenant soin de laisser l'arme du crime en travers de la victime. Ainsi, il se débarrasse d'un adversaire capable de résister à ses manipulations, couvre de soupçons un autre adversaire potentiel, et souille une arme — ou au moins sa réputation — qui pourrait être utilisée contre lui.

CHORT

Fiélon (diable) de taille Moyenne, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 187 (15d8 + 120)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	20 (+5)	26 (+8)	18 (+4)	20 (+5)	20 (+5)

Jets de sauvegarde For +11, Dex +9, Con +12, Int +8, Cha +9

Compétences Athlétisme +11, Supercherie +9, Perspicacité +9, Perception +9

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques qui ne sont pas en argent

Immunité contre les dégâts de froid, de feu, de poison

Immunité contre l'état empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 19

Langues céleste, commun, draconique, infernal, primordial ; télépathie (36 m)

Dangerosité 12 (8 400 PX)

Vue du diable. Les ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diable.

Résistance à la magie. Le diable est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un chort est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *cercle magique, flou, téléportation*

3/jour : *rayon ardent* (5 rayons)

1/jour chacun : *dissipation de la magie, dominer un humanoïde, colonne de flamme, hâte*

Actions

Attaques multiples. Un chort fait trois attaques de corps à corps avec sa corsèque enflammée ou trois attaques de corps à corps avec ses griffes.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d4 + 7) dégâts tranchants plus réduction de 2 (1d4) points de Charisme.

Corsèque enflammée. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 12 (1d10 + 7) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégâts de feu.

Armes diaboliques. Toute arme brandie par un chort inflige 10 (3d6) dégâts de feu en plus de ses dégâts normaux.

Diable cristallin

Les diables cristallins, capables de se faire passer pour des trésors magiques, ont été créés par Mammon, l'archidiable de la cupidité, et font partie de ses favoris.

Pieds nus et couverts de gemmes. Les diables cristallins sont des humanoïdes couverts de gemmes au visage difforme et cruel. Leurs dents sont irrégulières et tranchantes et leurs bras se terminent par de terribles griffes semblables à des éclats de verre brisé. Leurs pieds nus sont souples, ce qui leur permet de se déplacer avec une discrétion étonnante. Ils sont toujours en train de chercher un endroit idéal pour y prendre leur forme de gemme.

Des joyaux scintillants. Sous sa forme de trésor, un diable cristallin ressemble à une jolie pierre précieuse scintillante, qui repose sur le sol et semble habitée d'une lumière douce et chaude. Ils tentent d'attirer l'œil d'une créature sans méfiance afin de la corrompre en plantant dans son esprit la graine de la cupidité et du meurtre. Si leur identité est découverte alors qu'ils se trouvent sous forme de gemme, ils reprennent leur forme normale et attaquent.

De main en main. Après avoir réussi à se glisser dans un groupe, un diable cristallin y encourage la trahison et le meurtre, puis persuade celui qui le possède de transmettre son trésor afin d'expier ses crimes.

DIABLE CRISTALLIN

Fiélon (diable) de taille Moyenne, loyal mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 102 (12d8 + 48)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Sag +4, Cha +5

Compétences Perspicacité +4, Supercherie +8

Résistance aux dégâts d'acide, de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques qui ne sont pas en argent

Immunité contre les dégâts de feu, de poison

Immunité contre l'état empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11

Langues céleste, commun, infernal ; télépathie 36 m

Dangerosité 6 (2 300 PX)

Vue du diable. Les ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diable.

Résistance à la magie. Un diable cristallin est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Attaque sournoise (1/tour). Un diable cristallin inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires à une cible s'il la touche avec une attaque d'arme quand il se trouve avantagé lors de son jet d'attaque, ou si la cible se trouve dans un rayon de 1,50 mètre d'un allié du diable cristallin qui n'est pas neutralisé et que le diable n'est pas désavantagé lors de son jet d'attaque.

Incantation innée. Quand il se trouve sous forme de gemme, un diable cristallin est un lanceur de sort inné. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

2/jour : *injonction*

1/jour : *suggestion*

ACTIONS

Attaques multiples. Le diable porte deux attaques de griffes.

Escarboucle perfide. Le diable cristallin prend la forme d'une gemme valant 500 po. Sous cette forme, il émet une aura magique mais il ne peut pas être détruit. Il est conscient et peut voir et entendre tout ce qui se passe autour de lui. Il peut reprendre sa forme originelle par une action.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Aspersion cristalline (Recharge 5–6). Un diable cristallin peut projeter magiquement un nuage d'éclats de cristal sur un cône de 4,50 mètres. Les créatures qui se trouvent dans cette zone subissent 17 (7d4) dégâts perforants, ou moitié moins si elles réussissent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15.

Variante : Convocation de diable

Certains diables cristallins peuvent par une action convoquer d'autres diables.

Convocation de diable (1/jour). Un diable cristallin a 25 % de chances de convoquer un autre diable cristallin.



Diable d'encre

Ce petit diable est coiffé d'un petit chapeau rouge. Son grand sourire rusé dévoile des dents noires et il est difficile de ne pas remarquer, alors qu'il se tord les mains nerveusement, les longues griffes, fines comme des aiguilles, qui les terminent.

Les diables d'encre ont de petites bouches pincées et de longs doigts fins et osseux. Leurs ongles ressemblent à des plumes de scribes. Ils sont souvent chauves ou tonsurés, et leur front est orné de deux petites cornes pas plus grosses qu'un gland. La couleur de leur peau tend vers le noisette, l'indigo ou le noir et les plus vieux spécimens ont une peau pâle comme du parchemin. Ils sont souvent vêtus de robes et portent avec eux des boîtes à parchemins. Ils considèrent généralement que le baron Totivillus est le plus grand des archidiables.

Des pleutres convaincus. Les diables d'encres sont aussi bavards qu'ils sont couards. Ils préfèrent de loin discuter, gémir et implorer que n'importe quelle forme de combat. Quand ils sont forcés de se battre, ils tentent donc de se cacher derrière d'autres diables. Ils forcent les diables inférieurs à eux, comme les lémures, à se battre à leur place pendant qu'ils utilisent des sorts comme *téléportation* et *invisibilité*, ainsi que leur capacité à briser la concentration des lanceurs de sorts pour tourmenter leurs adversaires.

De faux cadeaux. Ils donnent souvent aux étrangers de faux cadeaux, comme des lettres de crédit, des chartes, ou des papiers académiques sur lesquels est inscrit un *glyphe de protection* comme moyen de commencer le combat.

Bibliophiles et bibliophages. Les diables d'encre passent leur temps dans les bibliothèques et les scriptoriums des enfers et des plans associés. Leur vitesse et leur acuité visuelle font d'eux d'excellents comptables, archivistes, traducteurs et secrétaires. Cependant, on ne peut pas leur faire confiance, car ils adorent altérer les documents, pour s'amuser ou pour servir leur maître.

DIABLE D'ENCRE

Fiélon (diable) de Petite taille, loyal mauvais

Classe d'armure 14

Points de vie 54 (12d6 + 12)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	20 (+5)	8 (-1)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +6

Compétences Arcanes +9, Discrétion +8, Histoire +9, Supercherie +8

Résistance aux dégâts de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques qui ne sont pas en argent

Immunité contre les dégâts de feu, de poison

Immunité contre l'état empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 9

Langues céleste, commun, draconique, infernal ; télépathie 36 m

Dangerosité 2 (450 PX)

Vue du diable. Les ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diable.

Résistance à la magie. Le diable est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un diable d'encre est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *détection de la magie, écriture illusoire, invisibilité, téléportation* (seulement personnelle plus 25 kg d'objets)

1/jour chacun : *allié planaire* (1d4 + 1 lémures 40 %, ou 1 diable d'encre 25 %), *glyphe de protection*

ACTIONS

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une unique cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une unique cible. *Touché :* 14 (3d6 + 4) dégâts tranchants.

Briser la concentration. Les voix stridentes et babillantes et les griffes aiguisées des diables d'encre font d'eux une plus grande gêne que leurs compétences martiales pourraient laisser croire. Par une action bonus, un diable d'encre peut forcer un ennemi unique qui se trouve dans un rayon de 9 mètres à faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 ; sur un échec, la cible perd sa concentration jusqu'au début de son prochain tour.



Corruption de parchemin. Sur un simple contact, un diable d'encre peut corrompre la magie qui se trouve dans n'importe quel parchemin. Pour utiliser correctement un tel parchemin corrompu, une créature devra réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 13. Sur un échec, le sort contenu par le parchemin affecte le lanceur s'il s'agit d'un sort offensif ou le plus proche diable s'il s'agit d'un sort bénéfique.

Marque du diable. Un diable d'encre peut projeter de l'encre du bout de ses doigts en direction d'une cible unique qui se trouve à 4,50 mètres de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 ou recevoir une marque du diable : un tatouage noir, rouge ou violet représentant le sceau d'un archiduc (le plus souvent Mammon ou Totivillus, mais parfois Arbeyach, Asmodeus, Belzébuth, Dispater ou un autre). Tous les diables sont avantagés lors de leurs attaques de sort ciblant une créature portant une marque du diable, et celle-ci est désavantagée lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et les pouvoirs utilisés par les diables. La marque peut seulement être ôtée grâce au sort *lever une malédiction* ou une magie similaire. Par ailleurs, la marque est détectée comme faiblement mauvaise et change souvent d'emplacement sur le corps de la créature. Les paladins, chasseurs de sorcières et certains clercs peuvent considérer cette marque comme preuve qu'une créature a passé un pacte avec un diable.

Diable de sel

« Ils menaient la caravane, froids et sans merci. Quand nous tombions ou trébuchions, ils nous frappaient et nous sentions notre langue devenir râpeuse comme du sable ou notre corps s'emplir d'une douleur sourde, pendant que, rieurs, ils nous ordonnaient de nous relever. Quand enfin nous sommes arrivés... par les dieux... ils nous ont ordonné de prendre les outils qui se trouvaient encore entre les mains desséchées des derniers esclaves et de commencer à creuser. » Il porta son outre à sa bouche et prit une longue gorgée d'eau, comme si le simple fait de se souvenir lui donnait soif.

Des cristaux scintillants. Les diables de sel ont des dents aiguës et cristallines, et une peau brillante couverte de fins cristaux de sels. Leurs longues griffes laissent des plaies irrégulières et brûlantes. Ils se battent également avec des armes à la lame incrustée de sel qui semblent avoir été forgées à partir d'air.

Serviteurs de Mammon. Les diables de sel prétendent servir Mammon. Ils s'allient souvent à des gnolls et à des esclavagistes en compagnie desquels ils cherchent des oasis pour monter des embuscades ou simplement en empoisonner l'eau.

Esclavagistes et corrupteurs. Les diables de sel sont à l'origine de marchés aux esclaves et de mines de sel, où ils prospèrent à la sueur de ceux qu'ils ont réduits en esclavage. Ils détestent convoquer leurs pairs lors d'un combat car l'idée d'avoir de contracter une dette envers un autre diable leur est insupportable. C'est la raison pour laquelle, quand ils ont besoin d'alliés afin de mener à bien une entreprise, ils préfèrent s'associer avec des mortels. Les diables de sel sont également moins cupides et gourmands que l'on pourrait s'y attendre chez des serviteurs de Mammon. Ils préfèrent en effet encourager la corruption chez les autres.



DIABLE DE SEL

Fiélon (diable) de taille Moyenne, loyal mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 93 (11d8 + 44)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +7, Cha +5

Compétences Discrétion +4, Perception +5
Résistance aux dégâts d'acide, de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques qui ne sont pas en argent
Immunité contre les dégâts de feu, de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 15
Langues céleste, commun, gnoll, infernal ; télépathie 36 m
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Vue du diable. Les ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diable.

Résistance à la magie. Le diable est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un diable de sel est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *ténèbres*
1/jour chacun : *contamination, téléportation*

ACTIONS

Attaques multiples. Le diable porte deux attaques de cimeterre.

Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6 + 4) dégâts tranchants. Si la cible n'est ni morte-vivante, ni une créature artificielle, elle subit également 5 (1d10) dégâts nécrotiques, ou moitié moins si elle réussit un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Les plantes, les vases et les créatures qui possèdent les traits amphibie, corps d'eau, ou respiration aquatique, sont désavantagées lors de ce jet de sauvegarde. Si une créature rate son jet de sauvegarde de 5 ou plus, elle gagne également un niveau d'épuisement.

VARIANTE : CONVOCATION DE DIABLE

Certains diables de sel possèdent une action qui leur permet de convoquer d'autres diables.

Convocation de diable (1/jour). Un diable de sel a 40 % de chances de convoquer un autre diable de sel.

Diable doré



Ce grand homme à la peau couleur de bronze a des membres anormalement longs. Il est vêtu d'une armure de pièces de monnaie tachées et cabossées. Sa forme élancée est couverte de bracelets dépareillés, d'anneaux et de colliers, tous plus voyants les uns que les autres. Il a le sourire facile, mais froid et plein d'envie.

Serviteurs de Mammon. Les diables dorés, que l'on voit rarement sous leur forme naturelle hors de l'Enfer, sont les serviteurs de Mammon, l'archidiable de la cupidité. Ils tentent de corrompre les mortels en leur promettant richesse, pouvoir et gloire, afin que leur cupidité devienne l'assurance de leur damnation.

Une apparente sagesse. Quand leur cible est un mortel prestigieux, les diables dorés choisissent généralement une apparence modeste et modèlent leur chair et leurs bijoux pour se faire passer pour un sage conseiller, un marchand avisé ou un confident rusé.

Amateurs d'or et de joyaux. Même sous leur forme la plus humble, les diables dorés portent toujours sur eux au moins un bijou en or, un bouton serti d'une gemme ou un autre ornement.

DIABLE DORÉ

Fiélon (diable) de taille Moyenne, loyal mauvais
Classe d'armure 16 (armure de pièces)
Points de vie 112 (15d8 + 45)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)	17 (+3)

Jets de sauvegarde For +6, Con +6, Sag +7, Cha +6
Compétences Escamotage +8, Histoire +5, Perspicacité +10, Persuasion +9, Supercherie +9
Résistance aux dégâts de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques qui ne sont pas en argent
Immunité contre les dégâts de feu, de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m

Langues céleste, commun, draconique, infernal ; télépathie 36 m
Dangerosité 7 (2 900 PX)

Vue du diable. Les ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diable.

Prodigalité du menteur. Un diable doré a une influence sur le bénéficiaire d'un cadeau tant que cette créature le conserve. Cette dernière reçoit un malus de −2 lors de ses jets de sauvegarde contre les pouvoirs du diable doré ainsi qu'un malus supplémentaire de −10 contre les tentatives de scrutation du diable doré. Cet effet peut être dissipé à l'aide du sort *lever une malédiction*.

Résistance à la magie. Le diable est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme d'un diable doré sont magiques.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un diable doré est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *détection des pensées, image majeure, suggestion*

3/jour chacun : *dominer un humanoïde, métamorphose, rayon ardent* (4 rayons), *scrutation*

1/jour : *téléportation* (seulement personnelle plus 25 kg d'objets)

ACTIONS

Attaques multiples. Un diable doré porte deux attaques de fléau lourd.

Fléau lourd (fléau de l'avarice). *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (1d10 + 5) dégâts contondants.

Traîtrise des trésors (Recharge 5–6). Par une action bonus, un diable doré peut faire en sorte que les anneaux, colliers et autres bijoux portés par une créature se retournent momentanément contre celle-ci. Le diable peut ainsi affecter tous les bijoux visibles portés par deux créatures dans un rayon de 18 mètres, de sorte que ceux-ci se trouvent soudain dotés de barbelures et de pointes. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 pour diminuer de moitié les dégâts causés par cet effet. En cas d'échec, une victime subit 13 (3d8) dégâts perforants ainsi qu'un effet supplémentaire en fonction de l'emplacement de l'objet.

Emplacement	Effet
Bras	Dégâts infligés au corps à corps diminués de moitié jusqu'à la fin d'un repos court.
Main	La cible lâche tous les objets qu'elle tient.
Yeux	La cible est aveuglée de manière permanente.
Tête	La cible est désavantagée lors des tests d'Intelligence jusqu'à la fin d'un repos long.
Pieds	Vitesse diminuée de moitié pendant 24 heures.
Cou	La cible se trouve dans l'état étourdi et est incapable de respirer pendant 1 round.
Autre	Pas d'effet supplémentaire.

Un objet est considéré comme un bijou s'il est fait d'un matériau précieux (comme de l'argent, de l'or, de l'ivoire ou de l'adamantium), décoré de gemmes ou les deux, et qu'il vaut au moins 100 po.

Mépris des bas métaux. Les attaques portées par un diable doré ignorent toutes les protections apportées par les armures non magiques faites en bronze, en fer, en acier et autres métaux similaires. La protection apportée par les objets faits de métaux précieux, comme l'adamantium, le mithral ou l'or, fonctionne normalement, tout comme les bonus apportés par les objets non métalliques.

Fléau de l'avarice. Par une action bonus, un diable doré qui porte pour au moins 1 000 po de bijoux peut les remodeler pour leur donner la forme d'un *fléau lourd +2*. Une créature qui est touchée par ce fléau serti de joyaux se trouve désavantagée lors de tous ses jets de sauvegarde de Sagesse jusqu'à son prochain repos court, en plus des dégâts normalement infligés par l'arme. Les éléments qui composent le fléau se dissocient et reprennent leur apparence d'origine à la mort du diable doré ou 1 minute après avoir quitté ses mains.

Cupidité vorace. Par une action, un diable doré peut dévorer des bijoux non magiques ou des pièces pour une valeur maximale de 1 000 po. Il est guéri de 5 points de vie pour chaque tranche de 200 po qu'il dévore ainsi. Un diable doré peut utiliser ce pouvoir sur les objets portés par un ennemi qu'il empoigne. La cible doit alors réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 si elle veut éviter qu'un de ses objets soit dévoré.

Diable, Koralk (diable moissonneur)

Cet imposant fiélon partage certains traits propres à un scorpion cauchemardesque. Il possède trois dards caudaux, quatre membres et manie une imposante faux.

Façonnés par Arbeyach. Ces scorpions fiélons ont d'abord vu le jour dans les sombres recoins de l'imagination de l'archidiable Arbeyach en personne, qui leur a donné vie à partir des formes tourmentées de lémures et de diables destitués. Le seigneur de la nuée a conçu les koralks pour être à la fois des ravageurs au combat, mais également pour récolter les âmes des créatures tombées au combat, passant ainsi outre le processus traditionnel de collecte des âmes pour accélérer l'apport d'âmes à sa machine de guerre.

Poison transfigurant. Le poison injecté par n'importe lequel des trois dards d'un koralk liquéfie les organes de la victime et la transforme en lui infligeant d'atroces souffrances. La créature piquée enfle pendant que ses organes, ses muscles et son squelette se désagrègent rapidement et se métamorphosent. Quand son enveloppe de peau craque enfin dans un jet de substance gélatineuse, il en sort un lémure, la plus insignifiante forme de diable. Ce nouveau lémure est soumis à la volonté des diables plus puissants et son destin dès ce moment est le même que celui de n'importe quel autre lémure. Il finira par être remodelé pour devenir un diable supérieur et rejoindre les rangs des armées des archidiables et d'Arbeyach. De manière stupéfiante, le poison des koralks agit également sur les démons et les transforme eux aussi en cette forme mineure de diables.

Des montures infernales. Les koralks sont assez grands et forts pour servir de monture à des diables de taille Moyenne. Ils n'aiment pas être utilisés ainsi mais, étant des diables, ils doivent se plier à la volonté de leurs supérieurs ou en subir les conséquences. Arbeyach possède ainsi un spécimen particulièrement grand de koralk, que ses troupes diaboliques surnomment le Grand exterminateur. Il arrive parfois que le Prince des nuées le monte pour aller au combat.

KORALK (DIABLE MOISSONNEUR)

Fiélon (diable) de Grande taille, loyal mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 136 (16d10 + 48)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Con +7, Sag +4, Cha +5
Résistance aux dégâts de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques qui ne sont pas en argent
Immunité contre les dégâts de feu, de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10
Langues infernal ; télépathie 36 m
Dangerosité 11 (7 200 PX)

Vue du diable. Les ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir d'un koralk.

Résistance à la magie. Un koralk est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Inébranlable. Un koralk ne peut pas se trouver dans l'état terrifié tant qu'il peut voir une créature alliée à 9 mètres de lui.

ACTIONS

Attaques multiples. Un koralk porte trois attaques de dard et deux attaques de faux. Il peut également faire une attaque de morsure contre une cible qu'il a empoignée.

Faux. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 16 (2d12 + 3) dégâts tranchants, OU le koralk peut à la place se saisir d'une cible de taille Moyenne ou inférieure à l'aide de ses plus petits bras vestigiaux (aucun dégât, évasion DD 13).

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible empoignée. *Touché :* 19 (3d10 + 3) dégâts perforants.

Dard. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d8 + 3) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, sans quoi elle est empoisonnée. Tant qu'elle est empoisonnée, la cible subit 10 (3d6) dégâts de poison au début de chacun de ses tours causés par la liquéfaction de ses entrailles. Si une créature réussit son jet de sauvegarde, elle est immunisée contre le poison du koralk pendant 24 heures. Si la créature meurt pendant qu'elle est sous l'effet du poison d'un koralk, son cadavre éclate et il en sort un lémure nouvellement formé et couvert d'un liquide immonde. Ce lémure est aux ordres du diable le plus haut placé qui se trouve à proximité. Le poison peut être neutralisé par *restauration inférieure, protection contre le poison* ou une magie comparable. Si le lémure est tué, la créature d'origine peut être ramenée à la vie grâce au sort *résurrection* ou une magie comparable.



Diable lunaire

Une imposante silhouette ailée flotte dans les airs, une véritable horreur qui se dessine dans la brume sous les rayons lunaires.

Corrupteurs de la lune. Les diables lunaires se tiennent toujours un peu à l'écart des machinations des ducs de l'enfer du fait de leur dépendance à la lumière de la lune. On les rencontre généralement en train de corrompre des ordres druidiques ou à la tête de meutes de loups-garous. Il s'agit d'un type de diables particulièrement fainéants, qui préfèrent se prélasser à la lumière de la lune que se lancer dans n'importe quelle activité fatigante. Ils font cependant une exception à cette règle quand ils ont l'opportunité de corrompre des druides et des adorateurs de la lune et de les pousser à se battre contre des adorateurs de dieux solaires.

Vaniteux et prétentieux. Les diables lunaires sont aussi vaniteux qu'ils sont indolents et les fées ont bien des histoires à raconter au cours desquelles elles ont réussi à contrecarrer les plans de ces créatures en jouant sur leur vanité. Les diables lunaires se lient souvent d'amitié avec des fées sombres.

Voler dans les ténèbres. Au cours d'un combat, les diables lunaires lancent parfois *vol* sur des alliés pour qu'ils puissent les accompagner. Dans la mesure du possible, ils font en sorte de se trouver dans des zones baignées de l'éclat lunaire. Les diables lunaires bénéficient cependant d'une excellente vision dans les ténèbres profondes et ils n'hésitent pas à exploiter cet avantage contre leurs adversaires. Quand ils se trouvent à distance, ils utilisent leurs pouvoirs projeter un rayon lunaire et marche sur la lumière pour tourmenter leurs ennemis. Au corps à corps, ils font appel à *mur de glace* afin de mieux diviser leurs ennemis et les affronter les uns après les autres.



DIABLE LUNAIRE

Fiélon (diable) de Grande taille, loyal mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 94 (9d10 + 45)

Vitesse 12 m, vol 18 m (vol stationnaire), marche sur la lumière 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	21 (+5)	20 (+5)	16 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Jets de sauvegarde For +8, Dex +8, Con +8, Sag +5

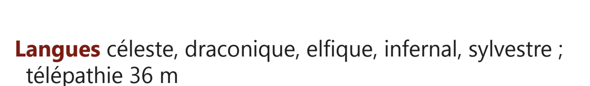
Compétences Perception +5

Résistance aux dégâts de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques qui ne sont pas en argent

Immunité contre les dégâts de feu, de poison

Immunité contre l'état empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 15



Langues céleste, draconique, elfique, infernal, sylvestre ; télépathie 36 m

Dangerosité 8 (3 900 PX)

Vue du diable. Les ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diable.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un diable lunaire est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *vol, image majeure, entrave planaire*

3/jour : *invisibilité supérieure*

1/jour : *mur de glace*

LES DIABLES LUNAIRES ET LES FÉES

À Midgard, les diables lunaires sont au service du Roi Baigné de Lune dans le royaume des fées des ombres et sont de proches alliés des adorateurs d'Hécate. Ils ont passé des accords avec les fées des ombres et collaborent souvent avec celles-ci.



Intangibilité lumineuse. Quand il est baigné par la lumière de la lune, le diable est seulement à moitié tangible et se trouve alors immunisé contre toutes les attaques non magiques. Même quand il est touché par des sorts ou des armes magiques, il ne subit que la moitié des dégâts infligés par une source tangible, à l'exception des dégâts de force. L'eau bénite peut affecter le diable de la même manière qu'elle le fait avec les morts-vivants intangibles.

Marche sur la lumière. Une fois par round, un diable lunaire peut se téléporter par magie, avec son équipement, d'un rayon de lumière lunaire jusqu'à un autre qui se trouve dans un rayon de 24 mètres. Ce repositionnement consomme la moitié de sa vitesse.

Résistance à la magie. Le diable est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

VARIANTE

Convocation de diable (1/jour). Le diable peut tenter de réaliser une convocation magique. Il a 40 pourcent de chances de convoquer soit 2 diables des chaînes, soit 1 diable lunaire.

ACTIONS

Attaques multiples. Le diable fait porte 3 attaques : une de morsure, une de griffes et une avec sa queue. Alternativement, il peut utiliser projeter un rayon lunaire deux fois.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (1d12 + 5) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6+5) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 9 (1d8 + 5) dégâts contondants.

Projeter un rayon lunaire. *Attaque de sort à distance :* +7 pour toucher, portée 45 m, une cible. *Touché :* 19 (3d12) dégâts de froid et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou se trouver aveuglée pendant 4 rounds.

Diable, orobas

Grande et puissante, cette créature a le corps d'un homme aux muscles bien dessinés, mais une tête et des sabots de cheval.

Les orobas prospèrent en Enfer, où ils vendent leurs connaissances à ceux qui ont les moyens de les payer, en pièces ou autrement. Ce sont ces diables corrupteurs qui ont inspiré le dicton : « à cheval donné n'accordez jamais votre confiance ».

Une tête de mule, mais pleine de sagesse. Quand ils sont appelés dans le monde mortel, les orobas prennent parfois l'apparence d'un destrier. Ils lui préfèrent cependant la forme plus horrible d'un homme aux doigts griffus et à tête de cheval, dont les naseaux dégagent une fumée soufrée. Malgré cette apparence bestiale trompeuse, la véritable force des orobas est leur connaissance surnaturelle du passé et du futur.

Passés maîtres dans l'art de la tromperie. Pour traiter avec un orobas, il est nécessaire de dire la vérité ou d'avoir un bagou exceptionnel accompagné d'un sourire vraiment charmant. Les adeptes de la magie noire surnomment ces diables les seigneurs de l'Altération, à cause de leur don pour la mystification. Les orobas ne jurent que par la magie qui permet de modifier la réalité, et il est donc possible de les inciter à faire des concessions en les amadouant à l'aide de dons de ce type avant de passer un pacte avec eux.

Entourés de subalternes. Les orobas s'entourent d'autres diables hiérarchiquement inférieurs qui leur servent de serviteurs et de protecteurs. Ils ont un esprit analytique grâce auquel ils étudient les forces et faiblesses de leurs adversaires pour les transmettre à leurs alliés. Ces mystificateurs sont ainsi en mesure d'évaluer la situation sur un champ de bataille à une vitesse surprenante, de projeter les résultats de leurs actions et de diriger leurs forces en fonction. Les ennemis des orobas n'arrivent presque jamais à les prendre par surprise, d'autant que ces derniers ont fréquemment des visions très claires de leur futur immédiat.

DIABLE OROBAS

Fiélon (diable) de Grande taille, loyal mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 261 (14d10 + 126)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	14 (+2)	28 (+9)	23 (+6)	26 (+8)	21 (+5)

Jets de sauvegarde For +13, Dex +7, Con +14, Sag +13

Compétences Histoire +11, Perception +13, Perspicacité +13, Persuasion +10, Supercherie +10

Résistance aux dégâts d'acide, de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques qui ne sont pas en argent

Immunité contre les dégâts de feu, de poison

Immunité contre l'état empoisonné

Sens vision parfaite 27 m, Perception passive 23

Langues céleste, commun des profondeurs, darakhul, draconique, géant, infernal, langue du Vide ; télépathie 30 m

Dangerosité 14 (11 500 PX)

Savoir (3/jour). Un orobas peut prévoir les actions et influer sa chance en fonction. Trois fois par jour, il peut ainsi choisir d'être avantagé lors de n'importe quel jet d'attaque ou de compétence.

Résistance à la magie. Un orobas est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme d'un orobas sont magiques.

Sage conseil. Un orobas peut parfois déformer les réponses d'une divination. Il dilue la réponse, omet des informations cruciales, la rend alambiquée, ou se contente de mentir. Un orobas est toujours avantagé lors de ses tests de Supercherie et de Persuasion lorsqu'il dévoile les résultats d'une divination.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un orobas est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

Constant : *détection du mal et du bien*

À volonté : *augure, protection contre le mal et le bien, téléportation* (seulement personnelle plus 25 kg d'objets)

5/jour chacun : *boule de feu, jeter une malédiction, rayon ardent*

3/jour chacun : *champ antimagie, chaîne d'éclairs, contacter un autre plan, mur de feu, porte dimensionnelle*

1/jour chacun : *mauvais œil, prémonition, trouver un chemin*

ACTIONS

Attaques multiples. Un orobas porte quatre attaques : une de morsure, une de griffes, une à l'aide de son fléau et une de pas pesant.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 18 (3d6 + 8) dégâts perforants. La cible doit également réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 ou être empoisonnée. Tant qu'elle est empoisonnée, la cible ne peut pas regagner de points de vie et elle subit 14 (4d6) dégâts de poison au début de chacun de ses tours. Une cible empoisonnée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants.

Fléau. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 17 (2d8 + 8) dégâts contondants plus 18 (4d8) dégâts d'acide.

Pas pesant. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 15 (2d6 + 8) dégâts contondants.



LES DIABLES OROBAS À MIDGARD

Ces diables étaient autrefois une race bienveillante, dont le rôle était de conseiller le grand serpent Ourobouros. Ils ont cependant trompé le « dragon qui se dévore lui-même » en le convainçant de renoncer à sa nature et en menant par la même occasion le monde mortel au bord de la destruction. Après avoir constaté leur perfidie, Ourobouros a exilé ces traîtres en enfer.

Dinosaure, Mbielu

Ce quadrupède saurien au pas pesant possède une crête de grandes excroissances osseuses oblongues couvertes de vase verte qui court le long de son dos et jusqu'au bout de son épaisse queue.

De grandes plaques. Ceux qui ont croisé sa route décrivent cet herbivore comme « l'animal avec des planches qui lui sortent du dos ». Le mbielu est un grand dinosaure, cousin des stégosaures, dont les plaques dorsales carrées sont couvertes de colonies d'algues vertes symbiotiques et toxiques. Les plaques sont chacune aussi grande qu'un bouclier.

Un herbivore aquatique. Un mbielu passe le plus clair de son temps sous l'eau, où il se nourrit de plantes aquatiques et évite la lumière vive et desséchante du soleil, mais il interrompt régulièrement sa baignade pour passer quelques heures au soleil avant de s'immerger de nouveau.

Une alchimie toxique. Ses plaques dorsales, qui sont constamment plongées dans l'eau puis sorties à l'air libre, sont le lieu d'une réaction chimique, notamment quand les mbielus se déplacent d'un repaire aquatique à l'autre. Les algues qui les couvrent produisent en effet un poison au contact hallucinogène qui embrume l'esprit de la plupart des créatures. Les mbielus sont pour leur part immunisés à cette toxine.

MBIELU

Bête de Très Grande taille, non alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 95 (10d12 + 30)

Vitesse 9 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Compétence Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Dangerosité 3 (700 PX)

Peau toxique. Une créature qui touche un mbielu ou le frappe avec une attaque de corps à corps s'expose au poison qui couvre sa peau. Cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou se trouver dans l'état empoisonné pendant 1 minute. Tant qu'elle est dans cet état, elle est désavantagée lors de ses jets de sauvegardes d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme.

ACTIONS

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 20 (3d10 + 4) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14, sans quoi elle tombe à terre.

RÉACTIONS

Retournement. Si un mbielu est empoigné par une créature de Grande taille, il la renverse et roule sur celle-ci pour l'écraser. Le mbielu échappe alors immédiatement à l'empoignade et la créature qui l'empoignait subit 20 (3d10 + 4) dégâts contondants.



Dinosaure, Ngobou

Cette créature au front orné de six cornes, qui ressemble à un tricératops de la taille d'un bœuf, est réputée pour son mauvais caractère. Elle possède une paire de cornes au-dessus de son museau, une autre au niveau du front, ainsi que de grandes défenses qui dépassent de chaque côté de sa gueule.

Ils détestent les éléphants. Les ngobous sont des dinosaures de la taille d'un bœuf qui se disputent souvent des territoires avec des éléphants. Irascibles et méfiants de nature, ces dinosaures chassent toute créature qui reste trop longtemps sur leur territoire. Ils deviennent également agressifs dès qu'ils aperçoivent ou sentent un éléphant. Même d'anciennes traces du passage d'éléphants suffisent à les enrager.

De déplorables chevaux de bataille. Les tribus des savanes ont à plusieurs reprises tenté de dresser des ngobous pour en faire des animaux de bât ou de guerre, mais elles ont presque toutes abandonné à cause du mauvais caractère de ces animaux. Leur comportement est en effet par trop erratique, surtout si des éléphants se trouvent à proximité ou ont récemment traversé la zone où ils se trouvent.

Piétineurs de récoltes. Les troupeaux de ngobous sont capables de piétiner des champs entiers ou de déchiqueter un troupeau de chèvres ou d'autres animaux d'élevage en seulement quelques minutes.

Ngobou

Bête de Grande taille, non alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 85 (10d10 + 30)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	9 (-1)	16 (+3)	2 (-4)	9 (-1)	6 (-2)

Compétences Perception +5

Sens Perception passive 15

Langues —

Dangerosité 5 (1 800 PX)

Charge écrasante. Si un ngobou se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite en direction d'une créature et la touche avec un coup de corne au cours du même tour, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13, sans quoi elle se retrouve à terre. Si la créature est à terre, le ngobou peut faire une attaque de pas pesant contre elle par action bonus.

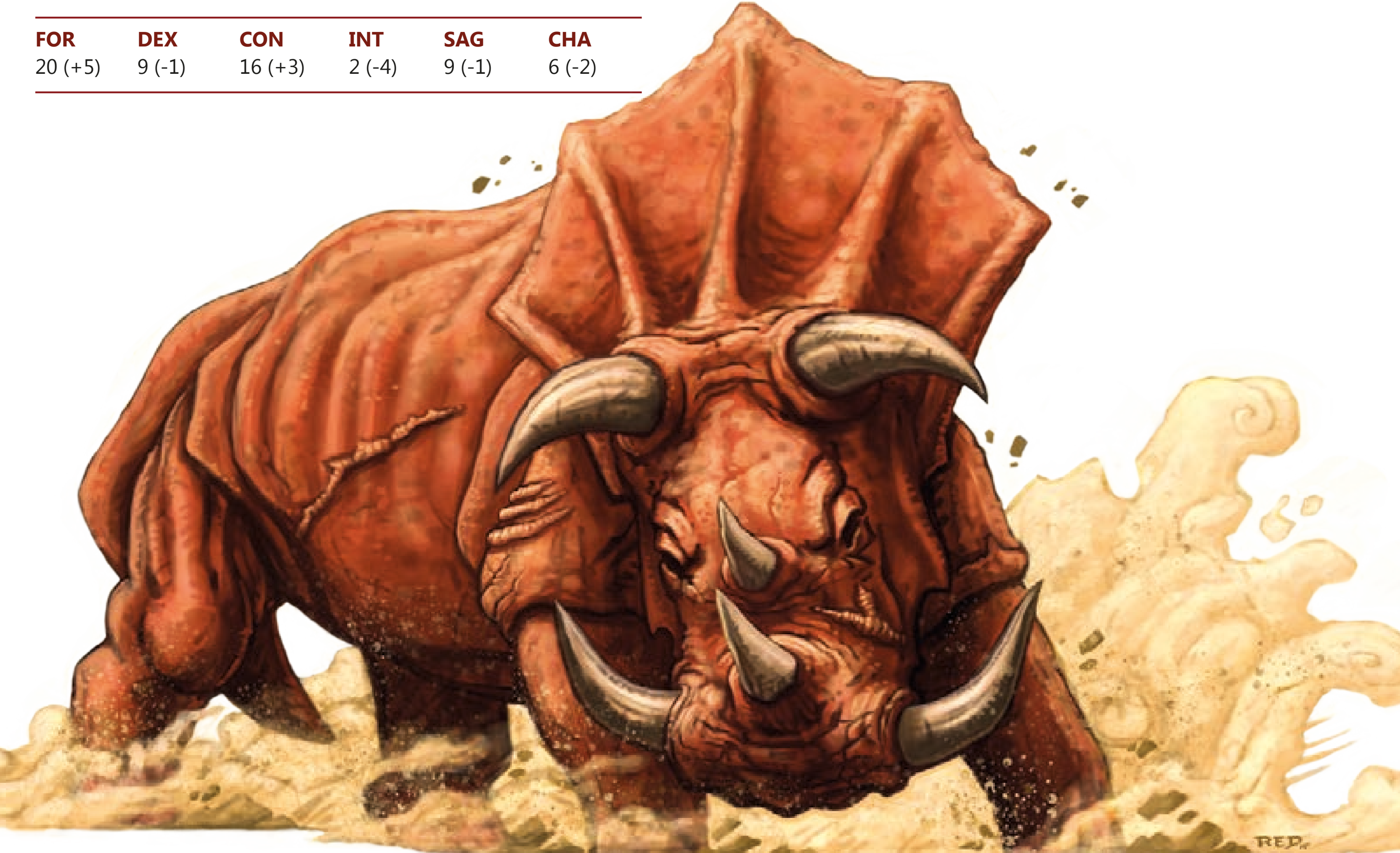
Fléau des éléphants. Un ngobou est avantagé lors de ses attaques contre les éléphants. Il peut détecter à l'odeur si, au cours des dernières 48 heures, un éléphant est passé dans un rayon de 54 mètres du lieu où il se trouve.

Pointes. Une créature qui empoigne un ngobou subit 9 (2d8) dégâts perforants.

Actions

Coup de corne. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 38 (6d10 + 5) dégâts perforants.

Pas pesant. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature à terre. *Touché :* 18 (3d8 + 5) dégâts contondants.



Dinosaure, Spinosaure

Un spinosaure est un prédateur terrestre et fluvial capable de transporter un peloton d'hommes-lézards sur de longues distances lors d'un raid. Ces créatures sont souvent surnommées les rois des rivières ou les dragons des rivières et sont vénérées par les brutaciens et autres humanoïdes primitifs.

Amis des hommes-lézards. Un spinosaure est un type particulier de saurien, que les hommes-lézards dressent en raison de sa taille et de sa loyauté. Les hommes-lézards les considèrent comme des destriers de valeur, et leur prodiguent ainsi soin, attention et une abondance de nourriture.

D'énormes créatures colorées. Cet immense saurien a une gueule bardée de longs crocs, de puissantes griffes et des épines colorées qui courent le long de son échine. Un spinosaure sanguinaire adulte mesure 21 mètres de long pour 17,50 tonnes ou plus. Un jeune fait 6 mètres de long pour au moins 3 tonnes.

Un prédateur rapide. Un spinosaure se déplace rapidement aussi bien sur terre que dans l'eau.

SPINOSAURE

Bête de taille Gigantesque, non alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 231 (14d20 + 84)

Vitesse 18 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	9 (-1)	22 (+6)	2 (-4)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Perception +5

Sens Perception passive 15

Langues —

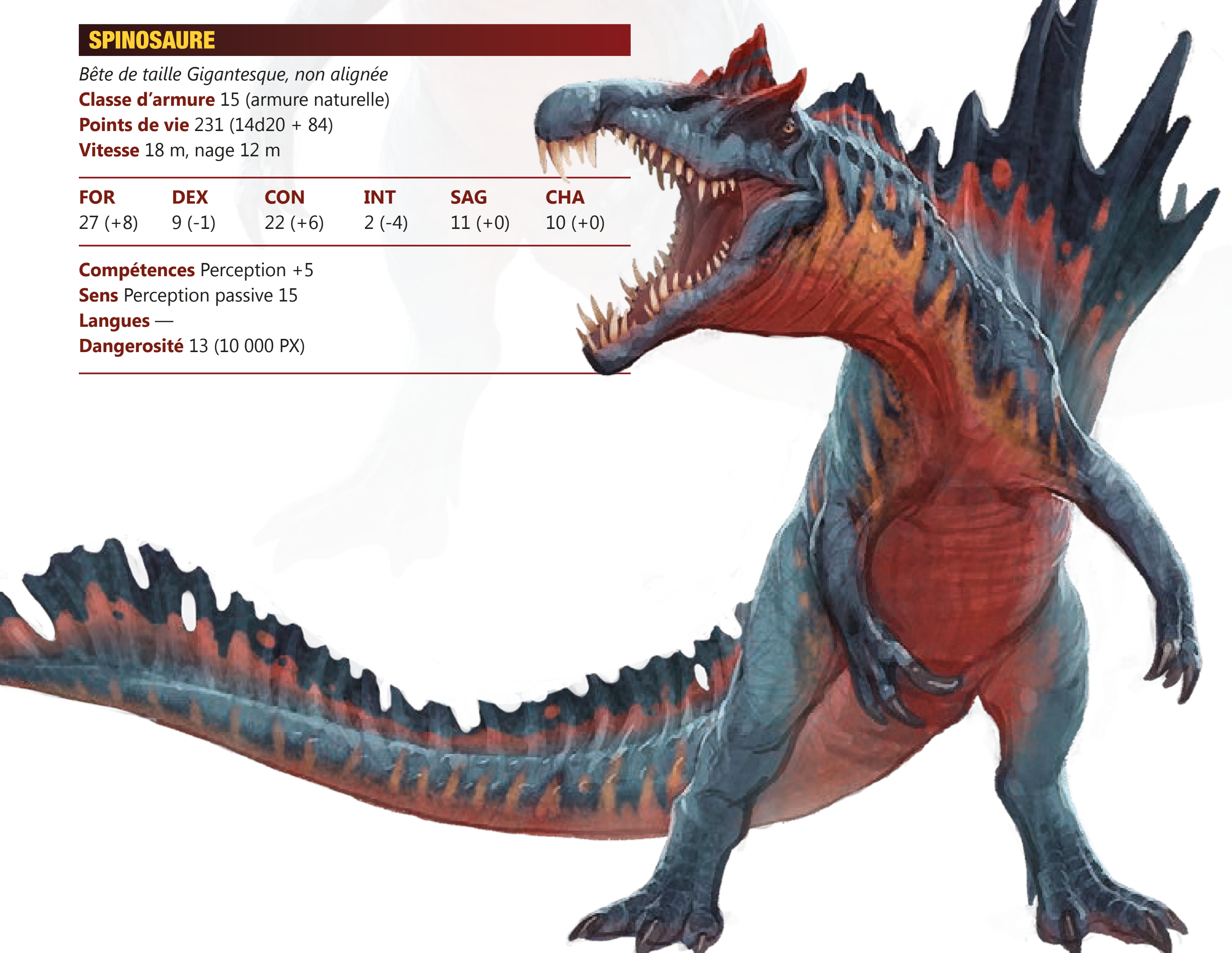
Dangerosité 13 (10 000 PX)

Apprivoisé. Un spinosaure n'attaque jamais volontairement un humanoïde reptilien et, s'il est forcé ou poussé magiquement à le faire, il est désavantagé lors de ses jets d'attaque. Le spinosaure peut être chevauché par un maximum de douze créatures de taille Moyenne ou quatre créatures de Grande taille au même moment. Le spinosaure perd ce trait s'il passe un mois entier loin d'un quelconque humanoïde reptilien.

Monstre assiégeur. La quantité de dégâts qu'un spinosaure inflige aux objets et aux structures est doublée.

ACTIONS

Attaques multiples. Le spinosaure porte une attaque de morsure et deux de griffes.



Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 34 (4d12 + 8) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille Grande ou inférieure, elle se trouve empoignée (évasion DD 18). Quand le spinosaure se déplace, la créature empoignée se déplace avec lui. Tant qu'elle est empoignée, la cible est entravée et le spinosaure ne peut pas mordre une autre cible.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 22 (4d6 + 8) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché :* 21 (3d8 + 8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Toutes les créatures choisies par le spinosaure, qui se trouvent dans un rayon de 36 mètres autour de lui et qui sont conscientes de sa présence doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 ou être terrorisées pendant 1 minute. Une créature terrorisée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou que cet effet se termine en ce qui la concerne, elle est immunisée contre la présence terrifiante du spinosaure pour les prochaines 24 heures.

ACTIONS LÉGENDAIRES.

Un spinosaure peut faire trois actions légendaires parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, le spinosaure récupère les actions légendaires dépensées.

Déplacement. Le spinosaure se déplace de la moitié de sa vitesse.

Rugissement. Le spinosaure utilise présence terrifiante.

Attaque avec la queue (coûte 2 actions). Le spinosaure fait une attaque de queue.

JEUNE SPINOSAURE

Bête de Très Grande taille, non alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 105 (10d12 + 40)

Vitesse 15 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	11 (+0)	19 (+4)	2 (-4)	11 (+0)	8 (-1)

Compétence Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Dangerosité 5 (1 800 PX)

Apprivoisé. Un spinosaure n'attaque jamais volontairement un humanoïde reptilien et, s'il est forcé ou poussé magiquement à le faire, il est désavantagé lors de ses jets d'attaque. Le spinosaure peut être chevauché par un maximum de trois créatures de taille Moyenne ou d'une créature de Grande taille au même moment. Le spinosaure perd ce trait s'il passe un mois entier loin d'un quelconque humanoïde reptilien.

ACTIONS

Attaques multiples. Le spinosaure porte une attaque de morsure et deux de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 25 (3d12 + 6) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille Moyenne ou inférieure, elle se trouve empoignée (évasion DD 16). Tant qu'elle est empoignée, la cible est entravée et le spinosaure ne peut pas mordre une autre cible.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

LES SPINOSAURES COMME MONTURES

Les spinosaures se reproduisent chaque année pendant l'hiver. Les mâles apportent des réserves de nourriture et participent à la construction d'un énorme nid de roseaux, de branches et de boue. Ils partent ensuite, laissant la femelle seule pour pondre les œufs et les surveiller. On trouve généralement des œufs de spinosaures dans des nids sur les berges de rivières ou au cœur des marais. Certains individus les volent pour les revendre, généralement à des hommes-lézards, mais également parfois à des humains aventureux qui aiment dresser des animaux. Ces œufs valent 2 000 po chacun. Les jeunes spinosaures vivants valent le double. Les personnages qui veulent avoir un spinosaure sanguinaire comme monture devraient cependant avoir conscience que s'ils achètent ou entreprennent de domestiquer un tel carnivore, ils devront se procurer de grandes quantités de nourriture et faire appel à des trésors de patience. Les spinosaures ne se laissent en effet pas facilement dompter.

Avant de pouvoir être mené au combat, un spinosaure doit être entraîné à porter le poids de son dresseur et de ses autres passagers. Il est difficile de leur apprendre plus d'une poignée de tours, mais ces dinosaures se sentent parfaitement à l'aise dans l'eau et sont bien conscients que certains de leurs cavaliers ne savent pas respirer sous l'eau.

Un spinosaure adulte peut porter une cargaison de 6 tonnes. Pour monter un spinosaure, un individu doit l'équiper d'une selle exotique, d'une plateforme ou d'un palanquin.

LES SPINOSAURES DANS LES TERRES DU SUD

Les hommes-lézards de Veles-Sa, dans les Terres du Sud, utilisent les spinosaures pour se déplacer. Ceux-ci sont en effet assez grands pour tirer des barges ou porter sur leur dos une équipe de pillards au milieu des rivières, et ils sont également assez rapides sur la terre ferme. Les éclaireurs hommes-lézards apprécient particulièrement ces énormes reptiles, qui sont de puissants combattants capables de porter sur leur dos une douzaine de guerriers hommes-lézards.

En plus du rôle qu'ils remplissent parmi les pillards de Veles-Sa, certains spinosaures vivent dans des rivières ou le long de réseaux fluviaux des Terres du Sud, notamment dans la rivière Nuria. Dans cette région, ils sont surnommés les « dragons des rivières » ou parfois les « marcheurs des rivières » et sont fréquemment associés aux cultes de Baal-Hotep et de Set. On peut en rencontrer dans certains temples installés le long des rivières, où ils sont considérés comme des animaux sacrés et nourris régulièrement, ce qui a permis à certains d'entre eux d'atteindre une taille et une force hors du commun.

Enfin, le long de la côte des Épices, les spinosaures transportent parfois des cargaisons d'épices de grande valeur dans les périodes où le brigandage est élevé ou quand une compagnie de mercenaires hommes-lézards accepte de garder les chargements envoyés vers le nord en direction de Mhalmet, de Nuria ou d'Ishadia. Les créatures utilisées le long de la côte des Épices font souvent l'objet d'un élevage sélectif afin de présenter des couleurs criardes. Ainsi, on voit souvent des spinosaures aux écailles de couleurs vert et orange, bleu et or ou encore rouge et noir dans les ports de la côte des Épices.

Dipsa

À l'exception d'une minuscule paire de crochets, le corps de ce ver couleur jaune-vert ressemble à un amas de longs tubes enchevêtrés couverts de vase et de mucus.

Une vase anesthésiante. Dans la jungle, de nombreux clans pensent que les dipsas sont des serpents aveugles. Il s'agit en réalité d'une vase tubulaire capable d'injecter par morsure un poison mortel. Le venin d'une dipsa possède une qualité anesthésiante qui lui permet de discrètement s'accrocher à sa proie et lentement transformer ses organes en gelée, sans que celle-ci s'en rende compte jusqu'à ce qu'elle s'effondre, morte. Cependant, une fois que l'engourdissement provoqué par le poison se dissipe, les créatures qui en sont victimes font état de terribles sensations de brûlure internes et externes.

De minuscules crochets. Le déplacement ondulatoire d'une dipsa ainsi que son apparence évoquent un serpent mais, à y regarder de plus près, on peut constater qu'elle ne possède pas d'os ni d'organes internes, seulement de minuscules crochets dont la couleur et la substance sont les mêmes que le reste de son corps. Une dipsa ne fait jamais plus de 30 centimètres de long. Sa couleur peut varier entre des teintes jaunâtres et verdâtres.

Des oeufs gélatineux. Les dipsas sont hermaphrodites. Quand deux dipsas se reproduisent, elles laissent derrière elles une centaine d'œufs contenus dans une petite flaque de laitance très acide. Une douzaine est fertilisée et survit assez longtemps pour éclore, après quoi ils dévorent immédiatement les autres.

DIPSA

Vase de Très Petite taille, non alignée

Classe d'armure 15

Points de vie 27 (6d4 + 12)

Vitesse 6 m, escalade 6 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	17 (+3)	14 (+2)	1 (-5)	6 (-2)	1 (-5)

Compétences Discrétion +7 (+9 en terrain marécageux)

Résistance aux dégâts d'acide

Immunité contre les états assourdi, à terre, aveuglé, charmé, épuisé, terrorisé

Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 8

Langues —

Dangerosité 1/4 (50 PX)

Informe. Une dipsa peut traverser un espace d'une largeur minimum de 2,50 centimètres sans avoir besoin de se faufiler.

Morsure discrète. La morsure d'une dipsa est à peine visible et la blessure est rapidement anesthésiée. Une créature qui a été mordue doit réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 pour se rendre compte qu'elle a été attaquée ou en constater les dégâts.

Translucide. Une dipsa peut choisir de faire l'action se cacher par une action bonus à chacun de ses tours.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 0 m, une créature dans l'emplacement de la dipsa. *Touché :* 1 dégât perforant et la dipsa se fixe à la cible. Une créature à laquelle une dipsa est fixée subit 3 (1d6) dégâts d'acide par round et par dipsa. Elle doit également réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou voir son maximum de points de vie réduit du nombre de dégâts reçus. Si le maximum de points de vie de la créature atteint 0 suite à cet effet, elle meurt. La réduction du maximum de points de vie de la créature dure jusqu'à ce qu'elle soit ciblée par un sort de *restauration inférieure* ou une magie comparable.



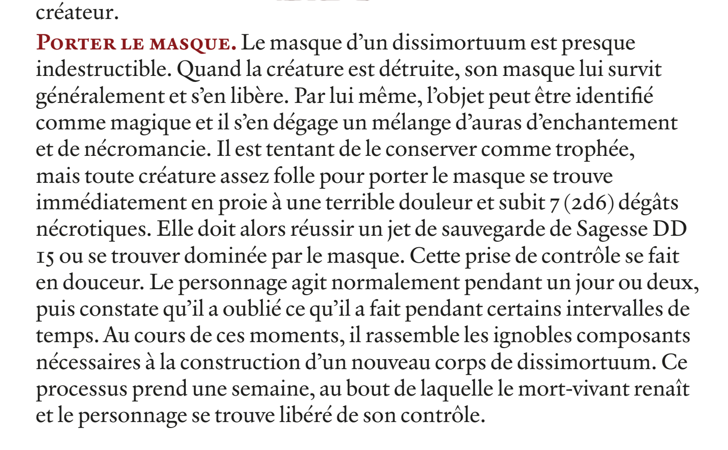
Dissimortuum

Des gouttes de sang coulent des griffes de cet humanoïde déformé à la peau grise. Son visage est couvert d'un masque en os maintenu par des bandelettes de chair putréfiée. Sur son flanc droit, la créature possède un bras surnuméraire au bout duquel elle traîne un grand sac tâché de sang.

Vecteurs d'épidémie. Les dissimortuums sont des monstruosités mortes-vivantes créées par des nécromanciens afin de répandre des épidémies, lentement mais sûrement. Ces créatures sont aussi rares qu'elles sont tenaces. Un dissimortuum obéit aux ordres du nécromancien qui a utilisé sa magie pour le créer.

Quand un dissimortuum tue, il récupère un morceau du corps de sa victime et le conserve dans le sac qu'il traîne tout le temps derrière lui à l'aide de son troisième bras. Le monstre ne lâche son sac que quand il y est forcé pour se battre et qu'il doit profiter de l'avantage que lui confère son bras surnuméraire.

Construire un dissimortuum. Même s'il n'a pas reçu d'instructions à ce sujet, un dissimortuum cherche à créer d'autres membres de son espèce. Il erre dans les cimetières, les champs de bataille et les bas quartiers à la recherche des immondes composants dont il a besoin pour confectionner un masque et un corps pour son rejeton mort-vivant. Le processus est long. Il faut en effet près d'un mois pour confectionner un seul masque, mais s'il y a bien quelque chose dont les dissimortuums ne manquent pas, c'est de temps. Cette nouvelle création est indépendante et n'est pas contrôlée par son créateur.



Porter le masque. Le masque d'un dissimortuum est presque indestructible. Quand la créature est détruite, son masque lui survit généralement et s'en libère. Par lui même, l'objet peut être identifié comme magique et il s'en dégage un mélange d'auras d'enchantement et de nécromancie. Il est tentant de le conserver comme trophée, mais toute créature assez folle pour porter le masque se trouve immédiatement en proie à une terrible douleur et subit 7 (2d6) dégâts nécrotiques. Elle doit alors réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 ou se trouver dominée par le masque. Cette prise de contrôle se fait en douceur. Le personnage agit normalement pendant un jour ou deux, puis constate qu'il a oublié ce qu'il a fait pendant certains intervalles de temps. Au cours de ces moments, il rassemble les ignobles composants nécessaires à la construction d'un nouveau corps de dissimortuum. Ce processus prend une semaine, au bout de laquelle le mort-vivant renaît et le personnage se trouve libéré de son contrôle.

DISSIMORTUUM

Mort-vivant de taille Moyenne, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 112 (15d8 + 45)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	8 (-1)	11 (+0)	18 (+4)



Jets de sauvegarde Con +6

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les dégâts nécrotiques, de poison

Immunité contre les états charmé, empoisonné, épuisé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langue commun

Dangerosité 7 (2 900 PX)

Pattes d'araignée. Un dissimortuum peut escalader n'importe quelle surface, y compris marcher au plafond, sans faire de test de caractéristique.

ACTIONS

Attaques multiples. Un dissimortuum fait trois attaques de griffes.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 15 (3d8 + 2) dégâts tranchants.

Masque terrifiant. Toutes les créatures qui ne sont pas mortes-vivantes, qui se trouvent dans un rayon de 18 mètres autour d'un dissimortuum et qui peuvent le voir doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 ou se trouver dans l'état terrorisé pendant 1d8 rounds. Si une cible réussit son jet de sauvegarde ou que l'effet se termine pour elle, elle est immunisée contre l'effet de tous les masques terrifiants pour les 24 heures qui suivent.

Domovoï

Les domovoïs aiment la violence et le bruit des os qui se brisent, ce qui en fait de précieux alliés pour les créatures plus délicates qui ont besoin de l'aide de gros bras.

Des videurs aux longs bras. Les domovoïs ressemblent à de grands gobelins de pierre aux épaules et aux avant-bras musculeux, à la tête hypertrophiée et à la barbe moussue, derrière laquelle ils affichent un sourire méchant. Leurs longs bras donnent à leurs puissantes attaques de coup une allonge exceptionnelle.

Des serviteurs abandonnés. Les domovoïs étaient les portiers et domestiques de la noblesse elfe et ils ont été nombreux à être abandonnés quand les elfes sont partis... certains disent que c'était volontaire.

Chasseurs de dettes. Ces lambins souriants et infatigables se font généralement embaucher comme sentinelles ou reîtres féeriques chargés du recouvrement de dettes pour des organisations criminelles. Ils peuvent utiliser *modifier son apparence* et *invisibilité* à volonté et prennent un malin plaisir à contrecarrer les plans des voleurs potentiels et des pilleurs de tombe. Ils apprécient également de rudoyer des créatures plus faibles à l'aide de leurs puissants poings de pierre.

Domovoï

Fée de taille Moyenne, chaotique neutre

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 93 (11d8 + 44)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	6 (-2)	10 (+0)	16 (+3)

Compétences Intimidation +5, Perception +2

Immunité contre les dégâts d'acide, de foudre

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues commun, elfe, nain

Dangerosité 4 (1 100 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un domovoï est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *invisibilité, modifier son apparence*

3/jour chacun : *hâte, porte dimensionnelle, ténèbres*

Actions

Attaques multiples. Un domovoï fait deux attaques de coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.

Les domovoïs à Midgard

Les domovoïs sont de vieux survivants. Ils ont vu naître et s'effondrer des empires. À force, ils ont développé un certain sens de la propriété envers certains endroits antiques, c'est pourquoi on peut fréquemment en croiser dans les ruines de l'ancienne Valéra et de la vieille Épine, ainsi que dans les vastes nécropoles de Spintarra et de Siwal. Les domovoïs originaires de Siwal sont des fées à la peau couleur sable et dont les barbes sont faites de cordes et de ficelles. Ces domovoïs du désert sont appelés « pa'athara » en siwalais.



Doppelrat



Ce rat sursaute dès qu'il se rend compte qu'il a été vu. En l'espace de quelques secondes, ce rat unique devient quatre rats, puis seize.

Un doppelrat est le fruit d'un sort de *clone* qui a mal tourné. Il exploite ses clones éphémères pour submerger ses adversaires. Ainsi, ce qui se présente de prime abord comme un affrontement facile contre un simple rat peut rapidement prendre des proportions insoupçonnées quand celui-ci crée une nuée de clones et va vraisemblablement se mettre à l'abri.

Des clones mort-nés. Ceux qui survivent à la morsure d'un doppelrat sont victimes d'une maladie terrifiante, qui leur fait rejeter chaque jour un clone mort-né tandis qu'ils perdent eux-mêmes à chaque fois un peu plus de vitalité. Ces clones ne peuvent en aucun cas être ressuscités.

Les doppelrats s'installent dans les allées et les égouts des grandes villes après avoir tué ou fait fuir les rats normaux ou leurs prédateurs naturels. Un chat qui survit à une rencontre avec un doppelrat fuira dès qu'il croisera un nouveau doppelrat. Les doppelrats peuvent sentir les autres membres de leur race, ce qui est fort utile, dans la mesure où, dans chaque portée, seul un nouveau-né sur dix est un véritable doppelrat. Leurs parents et leur fratrie dévorent les autres.

Cloner et fuir. Au combat, ils génèrent autant de clones que possible avant de prendre la fuite pendant que leurs copies submergent leur adversaire. Un personnage peut différencier le doppelrat original de ses clones s'il réussit un test de Perception opposé à un test de Discrétion du doppelrat.

Des primes officielles. Dans les villes connues pour abriter des doppelrats, les magistrats font souvent appel à des lanceurs de sorts pour arpenter les allées et les égouts et oblitérer tous les rats qu'ils croisent. Des lanceurs de sorts à l'éthique douteuse capturent parfois un doppelrat vivant afin d'obtenir une récompense exorbitante de ces magistrats en échange de la promesse de sauver la ville.

DOPPELRAT

Créature monstrueuse de Très Petite taille, non alignée

Classe d'armure 13

Points de vie 22 (5d4 + 10)

Vitesse 4,50 m, escalade 4,50 m, nage 4,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	17 (+3)	14 (+2)	2 (-4)	13 (+1)	2 (-4)

Jet de sauvegarde Dex +5

Compétence Discrétion +5

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues —

Dangerosité 2 (450 PX)

Odorat aiguisé. Un doppelrat est avantagé lors de ses tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

ACTIONS

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât perforant.

Dédoublement arcanique (rechargé au bout de 10 minutes). Un doppelrat qui se sent menacé crée des clones au début de son tour. À chaque round pendant 4 rounds, la quantité de doppelrats vivants est multipliée par quatre, mais elle ne peut pas excéder 20. Par exemple, quand un doppelrat déclenche son pouvoir de dédoublement arcanique, 1 rat en devient 4. Au début de son tour suivant, ces 4 rats en deviennent 16, puis 20 (le maximum autorisé) au début de sont troisième tour. Si un des clones est détruit entre le premier et le second tour du doppelrat original, les trois rats survivants en deviennent 12, et ainsi de suite.

Chaque clone apparaît dans le même emplacement que son original et peut soit se déplacer soit faire une action au cours du round où il apparaît. Chacun possède 4 points de vie et une CA de 13. Tous les clones survivants périssent au bout de 1 minute (10 rounds) après la création des premiers clones. Si le doppelrat d'origine meurt, les clones ne se dupliquent plus, mais ceux qui ont déjà été créés persistent jusqu'au terme programmé de leur existence. Une créature peut différencier le doppelrat original de ses clones par une action, en réussissant un test d'Intelligence (Nature) ou de Sagesse (Perception) DD 15.

Maladie du doppel. Au terme d'une rencontre avec un doppelrat, toutes les créatures qui ont été mordues par celui-ci ou l'un de ses clones doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou contracter la maladie du clonage dégénératif. Au cours de chaque long repos, la créature malade crée et rejette un clone mort-né. Le processus de clonage laisse la créature malade dans l'état neutralisé pendant 1 heure, au cours de laquelle elle est incapable de se déplacer et à peine capable de parler (il lui est impossible de lancer des sorts dans cet état). Quand elle quitte cet état, la créature doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 12. Si elle réussit ce jet de sauvegarde deux fois d'affilée, elle est guérie de la maladie. Les clones humanoïdes créés des suites de cette maladie ne peuvent pas prendre vie de quelque manière que ce soit.

UTILISER DES DOPPELRATS

La plus grande difficulté liée à ce monstre est le volume d'attaques qu'il génère. Afin de bien gérer cet aspect, regroupez les doubles en groupes de 4 pour les attaques, en partant du principe que chaque groupe fait +5 pour attaquer et inflige 1d4 dégâts. Ainsi, vous n'avez pas besoin faire 20 jets de dés par groupe et vous divisez l'ensemble de vos jets de dés par quatre.

Dorreq

Ces boules de tentacules tressautants encadrent un visage inhumain dont le trait le plus marquant est un bec de poulpe.

Serviteurs du Vide. Les dorreqi sont les serviteurs d'horreurs ancestrales qui habitent le Vide et des royaumes qui dépassent la capacité de compréhension des humains. Ils sont les gardiens et les sentinelles de ces créatures et submergent et attaquent toute créature qui s'approche trop près des vénérables aberrations qu'ils servent.

La mort vient d'en haut. Les dorreqi préfèrent plonger sur leurs victimes depuis une position élevée, les empoignant avec leurs nombreux tentacules pour les immobiliser avant de les mordre avec leur grand bec chitineux.

DORREQ

Aberration de taille Moyenne, neutre mauvaise

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 93 (17d8 + 17)

Vitesse 6 m, escalade 4,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	19 (+4)	13 (+1)	11 (+0)	8 (-1)	6 (-2)

Jets de sauvegarde Dex +6

Compétences Discrétion +8, Intimidation +2, Perception +3

Résistance aux dégâts d'acide, de froid, de foudre

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langue langue du Vide

Dangerosité 4 (1 100 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un dorreq est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 10). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

3/jour chacun : *briser, clignotement, hâte, porte dimensionnelle*

Passage par les terres gastes. Ce pouvoir fonctionne comme *passage par les arbres*, mais le dorreq peut l'utiliser pour disparaître puis reparaître dans un emplacement couvert de sable ou de rocaille, avec une portée de 9 mètres. S'il utilise ce pouvoir, le dorreq renonce à son déplacement normal.

ACTIONS

Attaques multiples. Un dorreq fait deux attaques de tentacules et une attaque de morsure. Si les deux attaques de tentacule touchent leur cible, celle-ci est empoignée (évasion DD14).

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 22 (4d8 + 4) dégâts perforants.

Tentacule. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8 + 4) dégâts contondants. Si les deux tentacules touchent la même cible au cours du même tour, celle-ci est empoignée (évasion DD 14) et tirée à portée de l'attaque de morsure si elle se trouvait à plus de 1,50 mètre du dorreq. Une cible ne peut être tirée ainsi que si elle est d'une taille Grande ou inférieure. Un dorreq peut empoigner simultanément une créature de Grande taille, ou deux créatures de Taille moyenne ou deux créatures de Petite taille.

Enchevêtrement. Toute créature qui commence son tour dans un rayon de 3 mètres autour du dorreq doit réussir un test de Dextérité DD 14 au début de chacun de ses tours où se trouver entravée par les tentacules du dorreq jusqu'au début de son prochain tour. Lors de son tour, le dorreq peut librement choisir d'ignorer ou de libérer une créature qui se trouve dans cette zone d'effet.

LES DORREQI DANS L'OUEST DÉSOLÉ

Les mages qui ont étudié l'Ouest désolé n'arrivent pas à se mettre d'accord sur l'origine des dorreqis. Une partie pense que ceux-ci sont arrivés avec les grands anciens lors des Guerres des mages, alors que les autres pensent qu'il s'agit de créatures métamorphosées par les étranges radiations qui émanent des Marcheurs. Dans tous les cas, c'est sur et autour des Marcheurs de la désolation qu'on les trouve en plus grand nombre, en train de siffler d'étranges harmonies à l'aide de leur bec.

Dragon de flammes

La couleur charbon des écailles de ce dragon semble être le résultat d'une combustion plutôt qu'une teinte naturelle. Des interstices entre ses écailles se dégage une lueur rouge qui reste sourde jusqu'à ce que la créature dresse la tête et rugisse. Les braises se transforment alors en éblouissantes flammes orange et le dragon s'illumine du bout de la queue au museau.

Les dragons de flammes sont des créatures capricieuses fascinées par les émotions les plus sombres et les passions destructrices. Ces dragons animés d'un feu éternel sont fiers et jaloux, ils ont la colère facile et la rancune tenace. Il peut leur arriver de dévaster entièrement des civilisations pour un prétexte trivial, mais leur réelle motivation est l'amusement qu'ils en tirent. Ces reptiles enflammés considèrent la rage, la tromperie et le désespoir comme des jouets avec lesquels s'amuser. Il faut être bien naïf pour souhaiter à quelqu'un de « devenir le jouet du feu ».

Des provocateurs. Ces créatures au sang chaud jouent avec leurs victimes à la manière des chats et elles considèrent que le monde et tout ce qu'il contient sont leurs proies légitimes. Les jeunes dragons des flammes font preuve de moins de subtilité que leurs aînés. Ainsi, les dragonnets peuvent forcer une femme à être témoin de la mort de sa famille ou mutiler un beau visage juste pour le plaisir : directs et maléfiques. En grandissant, le sadisme naturel dont ces dragons font preuve se développe et ils cherchent des méthodes plus complexes pour l'assouvir. Les dragons de flammes les plus âgés font quant à eux appel à la politique, au meurtre et à la magie dans le cadre de machinations élaborées que seuls leurs pairs sont en mesure d'apprécier. Certains développent des plans si complexes et retors qu'ils n'ont pas vraiment de fin, et sont une suite sans fin d'intrigues. Ainsi, une héroïne peut déjouer l'assassinat d'un roi seulement pour le voir devenir un despote. Elle peut ensuite vaincre le vizir qui abreuvait le monarque de mensonges, pour découvrir ensuite que ce conseiller n'était qu'un pion dans une vaste conspiration. Des ambitions démesurées, des dagues empoisonnées et de vieilles vendettas créent une dynamique telle que la fin d'un complot marque seulement l'apparition d'un nouveau. La plupart du temps, la mort du dragon qui tirait les ficelles ne suffit même pas à éteindre les feux qu'il a allumés.

Des intentions malveillantes. La conclusion de ces complots reste cependant secondaire comparée au plaisir que les dragons prennent à suivre un objectif nébuleux et toujours changeant. Certains d'entre eux passent des siècles à torturer les membres d'une lignée, simplement parce qu'un de leurs ancêtres a osé empiéter sur leur territoire. D'autres manigancent des malédictions éternelles, simplement après avoir fait en sorte d'interpréter une tournure malheureuse comme la pire des insultes. La vengeance elle-même n'est pas aussi importante qu'avoir une excuse pour haïr, comploter et causer la ruine. Les dragons de flammes se délectent de telles opportunités de se venger, et voient chacune comme un passe-temps délicieux. Si l'on ose interrompre leurs jeux, ils sont pris d'une terrible colère et, les quelques fois où ils sont confrontés à l'échec, leur courroux peut avoir des conséquences catastrophiques. On a ainsi vu des villes entières rasées par les flammes.

Friand de souvenirs. Les dragons de flammes sont aussi matérialistes et territoriaux que les autres dragons véritables. Chaque individu est guidé par une obsession qui lui est propre et sur laquelle il se concentre avec une attention démente afin d'accroître son trésor. Pour certains, il s'agit de corrompre les innocents, alors que d'autres fomentent des guerres entre des nations mais, pour chaque victoire, grandiose ou médiocre, tous gardent un souvenir. Ainsi, un dragon collectionnera des crânes calcinés quand un autre amassera les trésors fondus d'empires déchus. Quand ils ne sont pas de par le monde en train de semer la discorde, les vénérables dragons de flammes prennent plaisir à contempler leur trésor. Chaque pièce de celui-ci leur rappelle leur propre majesté et leur génie.

Rien n'est en sûreté face aux incessantes manigances et au narcissisme d'un dragon de flammes. Ces créatures sont constamment en recherche d'attention et ont continuellement besoin d'être rassurées. Quiconque humilie un dragon de flammes a tout intérêt à le tuer. S'il survit, le dragon de flammes lui accordera toute son attention pendant des générations. Un tel individu, s'il est vraiment sage, fera également son possible pour effacer toute trace de son implication dans la mort d'un dragon de flammes. En effet, ces serpents enflammés considèrent le meurtre d'un de leurs congénères comme la plus grave des offenses.

DRAGON DE FLAMMES, ADULTE

Dragon de Très Grande taille, chaotique mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 212 (17d12 + 102)

Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	14 (+2)	23 (+6)	17 (+3)	14 (+2)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +11, Sag +7, Cha +10

Compétences Discrétion +7, Perception +12, Perspicacité +7, Persuasion +10, Supercherie +10

Immunité contre les dégâts de feu

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 22

Langues commun, draconique, géant, igné, infernal, orc

Dangerosité 16 (15 000 PX)



Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut choisir à la place de le réussir.

Incarnation du feu. Les dégâts de feu infligés par ce dragon passent outre la résistance au feu, mais pas l'immunité contre le feu.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa présence terrifiante. Il fait alors une attaque de morsure et deux de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d10 + 4) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de feu.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Toutes les créatures désignées par le dragon, qui se trouvent dans un rayon de 36 mètres de lui et qui sont conscientes de sa présence doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 ou être terrorisées pendant 1 minute. Une créature terrorisée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou que l'effet se termine pour elle, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pour les 24 heures qui suivent.

Souffle de feu (Recharge 5-6). Le dragon crache du feu sur un cône de 18 mètres. Chaque créature qui se trouve dans la zone d'effet subit 63 (18d6) dégâts de feu, ou moitié moins si elle réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19. Chaque créature qui se trouve dans cette zone doit également réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 ou devenir déchaînée pendant 1 minute. Une créature déchaînée doit attaquer la créature vivante la plus proche d'elle ou briser un objet plus petit qu'elle si elle ne peut pas atteindre de créature en un seul mouvement. Une créature déchaînée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit.

Flammes changeantes. Par magie, le dragon peut soit se métamorphoser en une créature immunisée contre les dégâts de feu dont la taille et la dangerosité ne peuvent pas être supérieures à la sienne, soit reprendre sa forme véritable. Il reprend sa forme normale s'il meurt. Tout équipement qu'il porte est absorbé ou porté par la nouvelle forme qu'il prend (au choix du dragon). Sous sa nouvelle forme, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses Dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa résistance légendaire, ses actions d'antres, ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Le reste de ses statistiques et de ses capacités est remplacé par celles de sa nouvelle forme, à l'exception des aptitudes de classe et des actions légendaires de cette forme.

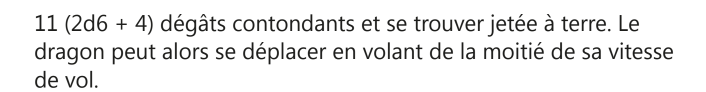
ACTIONS LÉGENDAIRES.

Le dragon peut faire trois actions légendaires parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, le dragon récupère les actions légendaires dépensées.

Détecter. Le dragon fait un test de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon fait une attaque de queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature qui se trouve dans un rayon de 4,50 mètres doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 ou subir 11 (2d6 + 4) dégâts contondants et se trouver jetée à terre. Le dragon peut alors se déplacer en volant de la moitié de sa vitesse de vol.



DRAGON DE FLAMMES, DRAGONNET

Dragon de taille Moyenne, chaotique mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 52 (8d8 + 16)

Vitesse 9 m, escalade 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +4, Sag +3, Cha +5

Compétences Discrétion +4, Perception +5, Perspicacité +3, Persuasion +5, Supercherie +5

Immunité contre les dégâts de feu

Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 15

Langues commun, draconique, igné

Dangerosité 3 (700 PX)

ACTIONS

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d10+1) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts de feu.

Souffle de feu (Recharge 5-6). Le dragon crache du feu sur un cône de 3 mètres. Chaque créature qui se trouve dans la zone d'effet subit 24 (7d6) dégâts de feu, ou moitié moins si elle réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12.

DRAGON DE FLAMMES, JEUNE

Dragon de Grande taille, chaotique mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 161 (17d10 + 68)

Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	19 (+4)	15 (+2)	13 (+1)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +8, Sag +5, Cha +8

Compétences Discrétion +6, Perception +9, Perspicacité +5, Persuasion +8, Supercherie +8

Immunité contre les dégâts de feu

Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 19

Langues commun, draconique, igné, géant, infernal, orc

Dangerosité 9 (5 000 PX)

Incarnation du feu. Les dégâts de feu infligés par ce dragon passent outre la résistance au feu, mais pas l'immunité contre le feu.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon fait une attaque de morsure et deux de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 13 (2d10 + 2) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts de feu.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (2d6 + 2) dégâts tranchants.

Souffle de feu (Recharge 5-6). Le dragon crache du feu sur un cône de 9 mètres. Chaque créature qui se trouve dans la zone d'effet subit 56 (16d6) dégâts de feu, ou moitié moins si elle réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16.

DRAGON DE FLAMMES, VÉNÉRABLE

Dragon de taille Gigantesque, chaotique mauvais

Classe d'armure 22 (armure naturelle)

Points de vie 481 (26d20 + 208)

Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	14 (+2)	27 (+8)	19 (+4)	16 (+3)	22 (+6)

Jets de sauvegarde Dex +9, Con +15, Sag +10, Cha +13

Compétences Discrétion +9, Perception +17, Perspicacité +10, Persuasion +13, Supercherie +13

Immunité contre les dégâts de feu

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 27

Langues commun, draconique, géant, igné, infernal, orc

Dangerosité 24 (62 000 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut choisir à la place de le réussir.

Incarnation du feu. Les dégâts de feu infligés par ce dragon passent outre la résistance au feu, mais pas l'immunité contre le feu.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa présence terrifiante. Il fait alors une attaque de morsure et deux de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 17 (2d10 + 6) dégâts perforants plus 14 (4d6) dégâts de feu.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché :* 15 (2d8+6) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Toutes les créatures désignées par le dragon, qui se trouvent dans un rayon de 36 mètres de lui et qui sont conscientes de sa présence doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21 ou être terrorisées pendant 1 minute. Une créature terrorisée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou que l'effet se termine pour elle, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pour les 24 heures qui suivent.

Souffle de feu (Recharge 5-6). Le dragon crache du feu sur un cône de 27 mètres. Chaque créature qui se trouve dans la zone d'effet subit 91 (26d6) dégâts de feu, ou moitié moins si elle réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23. Chaque créature qui se

LES DRAGONS DE FLAMMES À MIDGARD

Les dragons de flammes descendent de la fille irascible du grand Serpent-monde. Les bardes racontent qu'un nouvel œuf de dragon de flammes apparaît dans le monde à chaque fois que Glaurvistus complète ses jeux cycliques de luxure et de vengeance. Sa satisfaction apporte la ruine dans le présent et pour des siècles à venir quand le nouvel œuf éclora.

Glaurvistus, le Fléau fumant, interfère avec de nombreux événements du monde mortel et laisse sa marque incandescente en travers de l'histoire. Quand elle s'ennuie, elle s'invente des outrages et échafaude des plans d'une complexité incroyable contre des ennemis choisis arbitrairement, jusqu'à ce que tout se résolve par la mort. Son jeu favori consiste à exprimer son admiration pour un vaillant héros et à apporter lentement mais sûrement la ruine et la destruction à tout ce qui l'entoure. Sa fausse déclaration d'affection culmine en une mort par les flammes pour l'infortuné objet de ses attentions. Elle épargne toujours la crémation à un objet de choix et remplit ses trésors des souvenirs de milliers de champions massacrés.

Glaurvistus possède de nombreux antres, qui se trouvent en général dans des volcans en activité ou dans les profondeurs de la terre. Chacun contient des trésors uniques afin d'appâter de potentiels héros. Elle confie à ses enfants favoris des forteresses et la mission de veiller sur le domaine de leur mère. Le meilleur moyen pour un héros d'attirer son attention est de tuer l'un de ses enfants favoris. La légende veut qu'elle se repose dans un véritable sanctuaire et qu'elle n'accède au monde extérieur que par le biais de la magie ou de cavernes pleines d'adamantium en fusion.

Le Fléau fumant n'a qu'une poignée de rivaux. Elle considère l'essentiel des dragons comme des enfants et n'accorde qu'un peu d'estime, à contrecœur, aux plus vieux et plus puissants d'entre eux. Elle traite ses frères et sœurs avec le respect dû aux membres d'une même famille, mais elle les considère comme des êtres inférieurs. Elle exige de sa descendance une obéissance totale et il n'est possible d'obtenir son respect que par une suite de succès constants. Elle attend de ses enfants qu'ils abandonnent des manigances étalées sur des siècles sur un simple caprice de sa part et fait payer toute déloyauté très cher.

Les plus âgés de ses enfants ont remarqué des tendances qui se répètent au cours des siècles et ils se demandent si Glaurvistus ne poursuit pas un grand dessein qu'ils ne sont pas en mesure de deviner. La création tout entière est son jouet.

trouve dans cette zone doit également réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21 ou devenir déchaînée pendant 1 minute. Une créature déchaînée doit attaquer la créature vivante la plus proche d'elle ou briser un objet plus petit qu'elle si elle ne peut pas atteindre de créature en un seul mouvement. Une créature déchaînée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit.

Flammes changeantes. Par magie, le dragon peut soit se métamorphoser en une créature immunisée contre les dégâts de feu dont la taille et la dangerosité ne peuvent pas être supérieures à la sienne, soit reprendre sa forme véritable. Il reprend sa forme normale s'il meurt. Tout équipement qu'il porte est absorbé ou porté par la nouvelle forme qu'il prend (au choix du dragon). Sous sa nouvelle forme, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses Dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa résistance légendaire, ses actions d'antres, ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Le reste de ses statistiques et de ses capacités est remplacé par celles de sa nouvelle forme, à l'exception des aptitudes de classe et des actions légendaires de cette forme.

ACTIONS LÉGENDAIRES.

Le dragon peut faire trois actions légendaires parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, le dragon récupère les actions légendaires dépensées.

Détecter. Le dragon fait un test de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon fait une attaque de queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature qui se trouve dans un rayon de 4,50 mètres doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21 ou subir 13 (2d6 + 6) dégâts contondants et se trouver jetée à terre. Le dragon peut alors se déplacer en volant de la moitié de sa vitesse de vol.

L'ANTRE D'UN DRAGON DE FLAMMES

Les dragons de flammes choisissent toujours leur antre près d'un endroit où se trouvent des flammes : un volcan, une mine de soufre, une caverne pleine de geysers, ou un endroit où le plan élémentaire du feu et le plan matériel sont en contact. Peu importe l'endroit choisi, son but est toujours de servir de lieu d'exposition aux trophées accumulés par le dragon. Ceux-ci sont exposés avec soin et accrochés aux murs et, de temps en temps, même protégés par des murs de cristaux. Cette exposition sert à la fois à flatter la vanité et la fierté du dragon, mais également à attirer les aventuriers. Les dragons des flammes adorent en effet encourager les plus bas instincts de leurs proies.

On trouve dans de nombreux antres d'immenses surfaces réfléchissantes, car un dragon de flammes n'aime rien tant que lui-même.

ACTIONS D'ANTRE

À 20 lors du décompte d'initiative (sachant qu'il perd en cas d'égalité), le dragon peut par une action d'antre déclencher l'un des effets suivants (il ne peut cependant pas utiliser le même effet deux rounds d'affilée) :

- Un nuage de fumée vient former une sphère de 6 mètres centrée sur un point que le dragon peut voir et qui se trouve dans un rayon de 36 mètres. Le nuage s'étend au-delà des coins et la visibilité est réduite en son sein. Chaque créature qui se trouve prise dans le nuage doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, sans quoi elle est aveuglée pendant 1 minute. Une cible aveuglée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit.
- Le sol tremble, comme si un volcan allait entrer en éruption, à un point que le dragon peut voir dans un rayon de 36 mètres. Toute créature qui se trouve dans un rayon de 6 mètres de ce point doit réussir un jet de Dextérité DD 15 ou se trouver jetée au sol et prise au piège par les décombres. Une créature prise au piège ainsi est entravée et elle ne peut pas se relever. Une créature peut mettre fin à l'état entravé si elle ou une autre créature prend une action et réussit un test de Force DD 15.
- Un mur de feu surgit du sol dans un rayon de 36 mètres autour du dragon. Ce mur peut faire un maximum de 18 mètres de long, 3 mètres de haut et 1,50 mètre d'épaisseur. Il peut prendre la forme que le dragon désire et il bloque le champ de vision. Quand le mur surgit, chaque créature qui se trouve dans la zone concernée doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Une créature qui échoue subit 21 (6d6) dégâts de feu. Toute créature qui pénètre dans le mur de feu pour la première fois lors d'un tour où y termine son tour subit 21 (6d6) dégâts de feu. Ce mur s'estompe quand le dragon utilise de nouveau cette action d'antre ou quand il meurt.

EFFETS RÉGIONAUX

La région dans laquelle se trouve l'antre légendaire d'un dragon de flammes est déformée par sa magie, ce qui crée un ou plusieurs effets parmi les suivants :

- Dans un rayon de 9 kilomètres autour de l'antre, les disputes et les malentendus se multiplient. Les amitiés deviennent fragiles et les actes criminels sont monnaie courante.
- Dans un rayon de 9 kilomètres autour de l'antre, la température augmente. Les plantations se flétrissent et la famine s'installe.
- Des geysers de soufre apparaissent dans et autour de l'antre du dragon. Certains d'entre eux n'entrent en éruption qu'une fois toutes les heures. Il est possible de les repérer en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 20. Une créature qui se trouve sur un geyser qui entre en éruption subit 21 (6d6) dégâts de feu, ou moitié moins si elle réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15.

Si le dragon meurt, les disputes et malentendus se dissipent immédiatement et la température revient progressivement à la normale en 1d10 jours. Par contre, les geysers persistent.

Dragon de mithral

Les dragons de mithral sont des sages et des érudits, des pacificateurs et des lanceurs de sorts de légende. Quand on ne fait pas appel à eux pour arbitrer une dispute, ils se consacrent aux activités qui les intéressent.

Des champions scintillants. La lumière se reflète sur les écailles lustrées blanc-argenté d'un dragon de mithral et, quand il déploie ses minuscules ailes étroitement repliées contre son corps, il expose des membranes diaphanes et chatoyantes. Ces dragons ont un long cou qui se termine par une tête étroite, avec seulement des fentes en guise d'yeux et de nasaux. Le corps entier des dragons de mithral est élancé et profilé et leur carrure incroyablement mince donne l'impression qu'ils sont d'une extrême fragilité.

Une jeunesse pleine de rage. Les jeunes dragons de mithral ont aussi soif de trésor que n'importe quel autre dragon chromatique, et ils mènent des raids et pillent énormément. Cependant, ils évitent généralement de tuer pour le sport ou par cruauté. Quand ils atteignent l'âge adulte et au fur et à mesure qu'ils vieillissent, ils perdent cet attachement aux richesses matérielles et sont plus enclins à accorder de la valeur à l'amitié, au savoir et à une vie pacifique tournée vers d'autres centres d'intérêt.

Des pacificateurs. Les dragons de mithral adultes et plus âgés sont par nature des diplomates et des médiateurs (certains dragons cyniques les qualifient d'arbitres) et ils aiment participer aux négociations de paix entre deux nations belligérantes. Parmi tous les autres dragons, leur neutralité stricte ainsi que leur capacité à ignorer de nombreuses attaques les prédisposent à ce rôle d'importance vitale.

DRAGON DE MITHRAL, ADULTE

Dragon de Très Grande taille, neutre

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 184 (16d12 + 80)

Vitesse 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	18 (+4)	21 (+5)	20 (+5)	21 (+5)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +9, Con +10, Int +10, Sag +10, Cha +10

Compétences Athlétisme +13, Histoire +10, Perception +10, Perspicacité +10, Persuasion +10

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques

Immunité contre les dégâts d'acide, de tonnerre

Immunité contre l'état charmé

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 20

Langues céleste, commun, draconique, primordial

Dangerosité 14 (11 500 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut choisir à la place de le réussir.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du dragon est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *langues*

5/jour chacun : *amélioration de caractéristique, dissipation de la magie*

Incantation. Le dragon est un lanceur de sorts de niveau 6. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer des sorts sans composante matérielle. Voici les sorts de magicien préparés par le dragon :

Tour de magie (à volonté) : *aspersion acide, lumière, main du mage, prestidigitation*

Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, projectile magique, repli expéditif, serviteur invisible*

Niveau 2 (3 emplacements) : *flou, immobiliser un humanoïde, voir l'invisible*

Niveau 3 (3 emplacements) : *éclair, hâte, protection contre l'énergie*

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa présence terrifiante. Il peut alors faire trois attaques : une attaque de morsure et deux de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 19 (2d10 + 8) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 15 (2d6 +8) dégâts tranchants et l'hémorragie fait perdre à la cible 4 points de vie au début de chacun de ses tours pendant 6 rounds, sauf si elle reçoit des soins magiques. Les dégâts hémorragiques sont cumulatifs : la cible perd 4 points de vie par round pour chaque blessure en train de saigner qui lui a été infligée par une griffe de dragon de mithral.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Toutes les créatures désignées par le dragon, qui se trouvent dans un rayon de 36 mètres de lui et qui sont conscientes de sa présence doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 ou être terrorisées pendant 1 minute.

Une créature peut refaire le jet de sauvegarde à la fin de son tour et elle met un terme à l'effet si elle le réussit. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou que l'effet se termine pour elle, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pour les 24 heures qui suivent.

Souffle (Recharge 5–6). Un dragon de mithral peut cracher des éclats métalliques sur une ligne de 18 mètres de long sur 1,50 mètre de large. Les cibles qui se trouvent sur cette ligne subissent 42 (12d6) dégâts tranchants magiques et perdent 8 points de vie supplémentaires suite à l'hémorragie qui en découle au début de leur tour pendant 6 rounds ; les dégâts tranchants et hémorragiques subis par une cible sont diminués de moitié si elle réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18. Les soins magiques sont le seul moyen de mettre fin à l'hémorragie avant que les 6 rounds se soient écoulés. Les éclats se transforment en volutes de fumée 1 round après que le dragon a utilisé son souffle.

Les dragons de mithral à Midgard

Les dragons de mithral sont des dragons rebelles qui ont, par le passé, tenté d'établir une paix entre les dragons chromatiques et métalliques. Leur tentative s'étant soldée par un échec, ils se sont déclarés neutres et cherchent des opportunités de répandre la paix ailleurs. Ils sont les seuls dragons à militer contre la guerre perpétuelle que mène l'Empire des dragons et acceptent de temps à autre de servir de mercenaires contre l'Empire Mharoti.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut faire trois actions légendaires parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, le dragon récupère les actions légendaires dépensées.

Détecter. Le dragon fait un test de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon fait une attaque de queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature qui se trouve dans un rayon de 3 mètres doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21 ou subir 15 (2d6 + 8) dégâts contondants et se trouver jetée à terre. Le dragon peut alors se déplacer en volant de la moitié de sa vitesse de vol.

DRAGON DE MITHRAL, JEUNE

Dragon de taille Moyenne, neutre

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 92 (16d8 + 20)

Vitesse 15 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	22 (+6)	13 (+1)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +9, Con +4, Sag +5, Cha +5

Compétences Acrobaties +6, Perception +5, Perspicacité +5, Persuasion+5

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques

Immunité contre les dégâts d'acide, de tonnerre

Immunité contre l'état charmé

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 15

Langues céleste, commun, draconique, primordial

Dangerosité 6 (2 300 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du dragon est l'Intelligence. Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *langues*

3/jour : *amélioration de caractéristique*

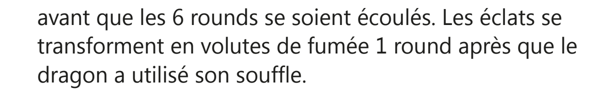
ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon fait une attaque de morsure et deux de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d10 + 3) dégâts tranchants et l'hémorragie fait perdre à la cible 3 points de vie au début de chacun de ses tours pendant 6 rounds sauf si elle reçoit des soins magiques. Les dégâts hémorragiques sont cumulatifs : la cible perd 3 points de vie par round pour chaque blessure en train de saigner qui lui a été infligée par une griffe de dragon de mithral.

Souffle (Recharge 5–6). Un dragon de mithral peut cracher des éclats métalliques sur une ligne de 15 mètres de long sur 1,50 mètre de large. Les cibles qui se trouvent sur cette ligne subissent 21 (6d6) dégâts tranchants magiques et perdent 5 points de vie supplémentaires suite à l'hémorragie qui en découle au début de leur tour pendant 6 rounds ; les dégâts tranchants et hémorragiques subis par une cible sont diminués de moitié si elle réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12. Les soins magiques sont le seul moyen de mettre fin à l'hémorragie avant que les 6 rounds se soient écoulés. Les éclats se transforment en volutes de fumée 1 round après que le dragon a utilisé son souffle.



DRAGON DE MITHRAL, VÉNÉRABLE

Dragon de taille Gigantesque, neutre

Classe d'armure 20 (armure naturelle)

Points de vie 297 (17d20 + 119)

Vitesse 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
29 (+9)	16 (+3)	25 (+7)	24 (+7)	25 (+7)	24 (+7)

Jets de sauvegarde Dex +9, Con +13, Int +13, Sag +13, Cha +13

Compétences Athlétisme +15, Histoire +13, Intimidation +13, Perception +13, Perspicacité +13, Persuasion +13

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques

Immunité contre les dégâts d'acide, de tonnerre

Immunité contre l'état charmé

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 23

Langues céleste, commun, draconique, primordial

Dangerosité 18 (20 000 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut choisir à la place de le réussir.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du dragon est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 21). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *langues*

5/jour chacun: *amélioration de caractéristique, contresort, dissipation de la magie*

Éclats de mithral. Les vénérables dragons de mithral peuvent décider de conserver les éclats de mithral de leur souffle pour créer une dangereuse zone remplie de pointes. Considérez cette zone comme si elle avait été ciblée par *croissance d'épines*, avec 2d8 dégâts tranchants magiques pour chaque tranche de 1,50 mètre parcourue.

Incantation. Le dragon est un lanceur de sorts de niveau 15. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 21, +13 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer des sorts sans composante matérielle. Voici les sorts de magicien préparés par le dragon :

Tour de magie (à volonté) : *aspersion acide, illusion mineure, lumière, main du mage, prestidigitation*

Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, projectile magique, repli expéditif, serviteur invisible*

Niveau 2 (3 emplacements) : *flou, immobiliser un humanoïde, voir l'invisible*

Niveau 3 (3 emplacements) : *éclair, hâte, protection contre l'énergie*

Niveau 4 (3 emplacements) : *mur de feu, peau de pierre, porte dimensionnelle*

Niveau 5 (2 emplacements) : *cercle de téléportation, métamorphose*

Niveau 6 (1 emplacement) : *protections et sceaux*

Niveau 7 (1 emplacement) : *cage de force*

Niveau 8 (1 emplacement) : *champ antimagie*

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa présence terrifiante. Il peut alors faire trois attaques : une attaque de morsure et deux de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +15 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 22 (2d12 + 9) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +15 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 18 (2d8 +9) dégâts tranchants et l'hémorragie fait perdre à la cible 5 points de vie au début de chacun de ses tours pendant 6 rounds, sauf si elle reçoit des soins magiques. Les dégâts hémorragiques sont cumulatifs : la cible perd 5 points de vie par round pour chaque blessure en train de saigner qui lui a été infligée par une griffe de dragon de mithral.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +15 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché :* 20 (2d10 + 9) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Toutes les créatures désignées par le dragon, qui se trouvent dans un rayon de 36 mètres de lui et qui sont conscientes de sa présence doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21 ou être terrorisées pendant 1 minute. Une créature peut refaire le jet de sauvegarde à la fin de son tour et elle met un terme à l'effet si elle le réussit. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou que l'effet se termine pour elle, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pour les 24 heures qui suivent.

Souffle (Recharge 5–6). Un dragon de mithral peut cracher des éclats métalliques sur une ligne de 18 mètres de long sur 1,50 mètre de large. Les cibles qui se trouvent sur cette ligne subissent 59 (17d6) dégâts tranchants magiques et perdent 10 points de vie supplémentaires suite à l'hémorragie qui en découle au début de leur tour pendant 6 rounds ; les dégâts tranchants et hémorragiques subis par une cible sont diminués de moitié si elle réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21. Les soins magiques sont le seul moyen de mettre fin à l'hémorragie avant que les 6 rounds se soient écoulés. Les éclats se transforment en volutes de fumée 1 round après que le dragon a utilisé son souffle.

ACTIONS LÉGENDAIRES.

Le dragon peut faire trois actions légendaires parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, le dragon récupère les actions légendaires dépensées.

Détecter. Le dragon fait un test de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon fait une attaque de queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature qui se trouve dans un rayon de 3 mètres doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23 ou subir 18 (2d8 + 9) dégâts contondants et se trouver jetée à terre. Le dragon peut alors se déplacer en volant de la moitié de sa vitesse de vol.



Dragon des cavernes

La tête anophtalme et couverte d'épines noires de ce dragon se balance d'un côté et de l'autre. Les ténèbres semblent se répandre autour de son étrange cuir d'anguille comme de l'encre dans de l'eau.

Prédateurs alpha du monde souterrain, les dragons des cavernes peuplent les cauchemars de créatures qui se trouvent par ailleurs au sommet de la chaîne alimentaire. Ils sont capables de parler, mais apprécient le silence, et ils s'expriment rarement pour autre chose que négocier pour obtenir de la nourriture.

Nés dans les ténèbres. Dénués d'yeux, ces dragons sont couverts de longues et fines épines qui les aident à se diriger dans les tunnels ou bloquer les passages autour d'eux afin d'éviter que leurs ennemis ne les prennent en tenaille. Leurs ailes atrophiées ne sont guère plus que des organes leur permettant de sentir leur environnement, mais bien pratiques quand ils doivent parcourir les tunnels à toute allure. Leur museau étroit peut se glisser dans des passages resserrés où se cachent des chauves-souris et de la vermine qu'ils récoltent grâce à leur longue langue. Les jeunes dragons des cavernes et les dragonnets sont capables de voler, quoique médiocrement, mais les individus plus âgés perdent complètement cette capacité.

Avec l'âge, la couleur du cuir des dragons des cavernes s'assombrit fonce, mais elle leur confère toujours un excellent camouflage dans les pierres : blanche comme la craie, marron comme la boue, puis noire pour les adultes et les dragons plus âgés. Cela dit, les spécimens de dragons des cavernes d'âge mûr ou simplement âgés voient parfois cette couleur se griser de nouveau.

Des maraudeurs affamés. Les dragons des cavernes sont tout le temps affamés et prêts à manger absolument tout ce qui leur tombe sous la dent, aussi bien des créatures mortes-vivantes, des plantes ou n'importe quoi d'autre d'origine organique. Quand ils se nourrissent, ils considèrent toutes les autres créatures qui se trouvent à proximité à la fois comme une menace et la suite de leur repas. Les alliances qu'ils passent ne durent ainsi qu'aussi longtemps que leurs alliés restent discrets pendant que les dragons se nourrissent. Il est aussi facile de les soudoyer avec de la nourriture qu'avec de l'or, mais toute autre tentative de traiter avec eux par diplomatie se solde généralement par un échec. Les dragons des cavernes s'allient parfois avec des derros et des drows, qu'ils appuient dans leurs combats contre les drakahuls, mais il y a toujours un prix à payer en chair, en os et en moelle. Si leurs alliés sont avisés, ils font en sorte qu'un dragon des cavernes soit toujours bien nourri.

Une vie difficile. Étant donné la quantité limitée de nourriture qui se trouve sous la terre, on n'entend presque jamais parler de dragons des cavernes véritablement âgés. Les plus vieux d'entre eux meurent généralement d'inanition une fois qu'ils ont dévoré tout ce qui pouvait l'être sur leur territoire. Quelques-uns tentent bien de monter à la surface pour se nourrir, mais ils y sont terriblement handicapés par leur sensibilité à la lumière du soleil, leur déplacement terrestre et leur cécité.

L'antre d'un dragon des cavernes

Le monde d'un dragon des cavernes consiste en un réseau labyrinthique de tunnels, de cavernes et de gouffres. Leur territoire souterrain s'étend sur des kilomètres. En fonction de la profondeur de leur domaine, certains d'entre eux considèrent que la surface leur appartient également, mais ils ne s'y rendent que s'ils doivent éliminer de potentiels rivaux.

De larges cheminées, juste assez grandes pour qu'ils s'y dissimulent, sont des lieux d'embuscades favoris des jeunes dragons des cavernes. Leur collerette d'épines leur permet de se s'y dissimuler jusqu'à ce qu'une proie passe sous leur cachette.

Étant donné la rareté de la nourriture dans leur monde souterrain, le trésor d'un dragon des cavernes consiste parfois essentiellement en des sources de nourriture : des colonies de chauves-souris, d'énormes scarabées, des carcasses à divers stades de décomposition, une caverne infestée de criards et toute autre créature que le dragon ne dévore pas sur-le-champ.

Les dragons des cavernes sont particulièrement friands d'ossements et d'objets qui ont un goût ou une odeur marqués. Leur antre est constellé de vastes collections d'os, de dents, d'ivoire et de coquilles d'énormes insectes, de véritables ossuaires classés ou arrangés avec art.

Les dragons des cavernes n'ont pas d'organisation sociale durable. Ils se rassemblent de temps en temps dans certaines aires de reproduction afin de se reproduire et garder leurs œufs. De larges cheminées constituent des sites de nidifications idéaux. C'est également dans ce genre d'endroits que les plus vieux dragons des cavernes se retirent pour mourir en paix. On raconte que d'immenses trésors se trouvent accumulés sur ces corniches, dans des abysses ou d'autres endroits inaccessibles.

Actions d'antre

À 20 lors du décompte d'initiative (sachant qu'il perd en cas d'égalité), le dragon peut par une action d'antre déclencher l'un des effets suivants (il ne peut cependant pas utiliser le même effet deux rounds d'affilée) :

- Le plafond s'effondre sur une créature que le dragon peut voir et qui se trouve dans un rayon de 36 mètres de lui. La créature subit 10 (3d6) dégâts contondants et est jetée à terre et entravée (par les débris) ; si elle réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, elle ne subit que la moitié des dégâts et n'est pas entravée. La créature peut être libérée si elle ou un allié qui se trouve sur un emplacement adjacent utilise une action et réussit un test de Force (Athlétisme) DD 15.
- Une fissure de trois mètres sur trois s'ouvre dans le sol de la caverne à un endroit choisi par le dragon. Toute créature qui occupe cet emplacement doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ou chuter de 6 mètres et subir 7 (2d6) dégâts contondants plus 7 (3d4) dégâts perforants causés par les pierres inégales qui se trouvent au fond du trou.
- Le dragon convoque une nuée d'insectes, comme s'il avait lancé *fléau d'insectes*. Celle-ci emplit une sphère de 6 mètres de rayon dans un rayon de 27 mètres du dragon. Les créatures qui se trouvent dans la zone affectée ou qui y pénètrent subissent 22 (4d10) dégâts perforants, ou moitié moins si elles réussissent un jet de sauvegarde de Constitution DD 18. La nuée persiste jusqu'à ce que le décompte d'initiative atteigne 20 au round suivant.

Effets régionaux

La région dans laquelle se trouve l'antre légendaire d'un dragon des cavernes est déformée par la magie du dragon, ce qui crée un ou plusieurs effets parmi les suivants :

- Dans un rayon de neuf kilomètres autour de l'antre du dragon, des gaz empoisonnés et inodores peuvent soudain envahir les tunnels et les cavernes, puis se dissiper tout aussi rapidement.
- Dans un rayon de neuf kilomètres autour de l'antre, des secousses sismiques fissurent la pierre et des crues éclair transforment les tunnels en pièges à rats. À la surface, les mares se vident et des lits de ruisseaux asséchés débordent soudain sous l'afflux d'eau.
- Dans un rayon d'un kilomètre et demi autour de l'antre, les nuées de vermines, qui cherchent à échapper à la faim vorace et aveugle du dragon, sont plus nombreuses et plus denses.

Si le dragon meurt, ces effets se dissipent graduellement au bout de 1d10 jours.

Dragon des cavernes, adulte

Dragon de Très Grande taille, neutre mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 243 (18d12 + 126)

Vitesse 12 m, escalade 12 m, traverser la terre

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	12 (+1)	24 (+7)	12 (+1)	12 (+1)	20 (+5)



Jets de sauvegarde Dex +6, Con +12, Sag +6, Cha +10
Compétences Perception +10
Immunité contre les dégâts d'acide, de poison et de tonnerre
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision aveugle 36 m, Perception passive 20
Langues commun, darakhul, draconique, gobelin, nain
Dangerosité 16 (15 000 PX)

Aura de ténèbres. Un dragon des cavernes adulte ou plus âgé peut générer une aura de ténèbres qui vient emplir l'emplacement qu'il occupe et une zone de 6 mètres de rayon alentour. Ces ténèbres empêchent la vision normale et la vision dans le noir de fonctionner. La vision aveugle et la vision parfaite fonctionnent normalement. Le dragon peut activer ou désactiver cette aura par une action bonus.

Traverser la terre. Un dragon des cavernes adulte est capable de traverser la pierre, la terre et n'importe quelle sorte de minerais à l'exception du métal aussi facilement qu'un poisson se déplace dans l'eau. Quand il se déplace ainsi, il ne crée aucune vibration et ne donne aucun signe de son passage. Il ne laisse également aucune trace de son passage, sauf s'il décide de laisser un tunnel ou un trou derrière lui. Dans ce cas, il laisse un passage de 4,50 mètres de large sur 3 mètres de haut. Si quelqu'un lance le sort *déplacer la terre* sur une zone qu'un dragon des cavernes est en train de traverser, ce dernier se trouve projeté de 9 mètres en arrière et il est étourdi pour un round, sauf s'il réussit un jet de sauvegarde de Constitution.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut choisir à la place de le réussir.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un dragon est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *communication avec les morts, détection de la magie*
3/jour chacun : *contresort, flou, ténèbres, toile d'araignée*
1/jour chacun : *dissipation de la magie, immobiliser un humanoïde*

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa présence terrifiante. Il peut alors faire trois attaques : une attaque de morsure et deux de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 18 (3d6 + 8) plus 3 (1d6) dégâts de poison.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Toutes les créatures désignées par le dragon, qui se trouvent dans un rayon de 36 mètres de lui et qui sont conscientes de sa présence doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 ou être terrorisées pendant 1 minute. Une créature peut refaire le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et elle met un terme à l'effet si elle le réussit. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou que l'effet se termine pour elle, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pour les 24 heures qui suivent.

Souffle empoisonné (Recharge 5-6). Le dragon crache un gaz noir empoisonné sur un cône de 18 mètres. Chaque cible qui se trouve dans la zone d'effet subit 56 (16d6) dégâts de poison et se trouve dans l'état empoisonné s'il s'agit d'une créature. Si une cible réussit un jet de sauvegarde de Constitution DD 18, elle subit la moitié des dégâts et n'est pas empoisonnée. L'état empoisonné dure jusqu'à ce que la cible termine un repos court ou long, ou peut être dissipé à l'aide de *restauration inférieure* ou d'une magie comparable.

RÉACTIONS

Collerette d'épines. Quand une créature tente de pénétrer dans un emplacement adjacent à celui d'un dragon des cavernes, celui-ci hérisse ses nombreux barbillons et épines. La créature ne peut pas entrer dans un emplacement adjacent à celui du dragon sauf si elle réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18. Sur un échec, la créature peut continuer de se déplacer, mais seulement vers un emplacement qui ne se trouve pas à moins de 1,50 mètre du dragon et elle subit 10 (3d6) dégâts perforants causés par les épines.

ACTIONS LÉGENDAIRES.

Le dragon peut faire trois actions légendaires parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, le dragon récupère les actions légendaires dépensées.

Détecter. Le dragon fait un test de Sagesse (Perception).

Rajuster la collerette d'épines. Le dragon peut utiliser sa collerette d'épine par une réaction une fois de plus avant son prochain tour.

Queue. Le dragon fait une attaque de queue.

Morsure rapide (Coûte 2 actions). Le dragon fait deux attaques de morsure.

DRAGON DES CAVERNES, DRAGONNET

Dragon de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 75 (10d8 + 30)

Vitesse 9 m, fouissement 6 m, vol 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	8 (-1)	10 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +5, Cha +3

Compétences Discrétion +5, Perception +2

Immunité contre les dégâts d'acide, de poison et de tonnerre

Immunité contre l'état empoisonné

Sens vision aveugle 36 m, Perception passive 12

Langue draconique

Dangerosité 2 (450 PX)

Fouisseur. Un dragon des cavernes est capable de creuser à travers la pierre solide en se déplaçant de la moitié de sa vitesse de fouissement. Il laisse derrière lui un tunnel de 1,50 mètre de large sur 1,50 mètre de haut.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du dragon est le Charisme. Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

3/jour : *ténèbres*

ACTIONS

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts de poison.

Souffle empoisonné (Recharge 5-6). Le dragon crache un gaz noir empoisonné sur un cône de 4,50 mètres. Chaque créature qui se trouve dans la zone d'effet doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. Sur un échec, une créature subit 14 (4d6) dégâts de poison et se trouve dans l'état empoisonné. L'état empoisonné dure jusqu'à ce que la cible termine un repos court ou long, ou le dissipe à l'aide de *restauration inférieure*. Si la créature réussit son jet de sauvegarde, elle subit la moitié des dégâts et n'est pas empoisonnée.

DRAGON DES CAVERNES, JEUNE

Dragon de Grande taille, neutre mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 157 (15d10 + 75)

Vitesse 12 m, fouissement 6 m, vol 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	12 (+1)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +8, Sag +4, Cha +7

Compétences Discrétion +4, Perception +4

Immunité contre les dégâts d'acide, de poison et de tonnerre

Immunité contre l'état empoisonné

Sens vision aveugle 36 m, Perception passive 14

Langues commun, darakhul, draconique

Dangerosité 8 (3 900 PX)

Fouisseur. Un dragon des cavernes est capable de creuser à travers la pierre solide en se déplaçant de la moitié de sa vitesse de fouissement. Il laisse derrière lui un tunnel de 3 mètres de large sur 1,50 mètre de haut.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un dragon est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

1/jour chacun : *contresort, flou, toile d'araignée*

3/jour : *ténèbres*

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon fait trois attaques : une attaque de morsure et deux de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 13 (2d6 + 6) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts de poison.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Souffle empoisonné (Recharge 5-6). Le dragon crache un gaz noir empoisonné sur un cône de 9 mètres. Chaque créature qui se trouve dans la zone d'effet doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 16. Sur un échec, une créature subit 45 (13d6) dégâts de poison et se trouve dans l'état empoisonné. L'état empoisonné dure jusqu'à ce que la cible termine un repos court ou long, ou le dissipe à l'aide de *restauration inférieure* ou d'une magie comparable. Si la créature réussit son jet de sauvegarde, elle subit la moitié des dégâts et n'est pas empoisonnée.

RÉACTIONS

Collerette d'épines. Quand une créature tente de pénétrer dans un emplacement adjacent à celui d'un dragon des cavernes, celui-ci hérisse ses nombreux barbillons et épines. La créature ne peut pas entrer dans un emplacement adjacent à celui du dragon sauf si elle réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16. Sur un échec, la créature peut continuer de se déplacer, mais seulement vers un emplacement qui ne se trouve pas à moins de 1,50 mètre du dragon et elle subit 4 (1d8) dégâts perforants causés par les épines.

Dragon du vent

Un dragon aux écailles grises et blanches se trouve au milieu d'un tourbillon de vents hurlants, qui emplissent ses ailes et leur donnent la poussée nécessaire pour avancer sans qu'il ait besoin de les battre.

Les dragons du vent considèrent que tout ce qui est en contact avec l'air est leur propriété, et les mortels considèrent ces créatures comme l'arrogance personnifiée. Leur narcissisme n'est pourtant pas dénué de raison, car ils basent la légitimité de leurs revendications sur des pouvoirs stupéfiants. Pour les dragons des bourrasques, la force est le juge ultime. Les dragonnets du vent ont beau être les plus faibles des dragons nouveau-nés, ils ne tardent pas à prendre de la puissance et il est difficile de trouver des dragons adultes plus forts.

Des vantards et des brutes. Les dragons du vent font parties des plus grandes brutes et des pires tyrans que les créatures mortelles aient jamais vus. Ces créatures, parfois téméraires, se sentent personnellement offensées par tout ce qu'elles estiment être un défi et elles prennent beaucoup de plaisir à humilier leurs rivaux. Ils revendiquent de grandes étendues de territoire, mais ne trouvent aucun intérêt à les gouverner et ils considèrent que les mortels qui les habitent sont leurs possessions. Leurs vassaux reçoivent ainsi une douteuse protection en échange de la loyauté indéfectible qui est exigée d'eux. Un dragon du vent est capable de venger cruellement la mort d'un de ses serviteurs, mais il y a peu de chances qu'il fasse quoi que ce soit pour empêcher cette mort.

Les seigneurs des horizons lointains. Certains estiment que les dragons du vent revendiquent bien plus de territoires qu'ils ne sont capables de contrôler ou patrouiller. Comme ils adorent l'altitude, ils préfèrent diriger et rencontrer leurs suppliants terrestres à l'endroit le plus haut perché possible : le sommet d'une grande montagne ou la pointe d'un immense monument érigé par des esclaves terrifiés. Mais ces dragons ont également soif de voyage et ils s'éloignent souvent loin de leur trône. Ils finissent cependant toujours par revenir, près à soumette de nouvelles générations et presser une griffe tyrannique contre la jugulaire de quiconque remet en question leur droit de régner.

Des luttes intestines perpétuelles. Ces tyrans errants défendent leur territoire avec encore plus de zèle contre leurs congénères que les créatures qui vivent au sol. Ainsi, la simple intrusion d'un dragon du vent sur le territoire d'un autre peut mener à une bataille à mort. Cela explique pourquoi le nombre de dragons du vent reste peu élevé et comment les individus les plus faibles sont régulièrement exterminés.

Les trésors des dragons du vent consistent généralement en une poignée de reliques d'une valeur inestimable. Les autres dragons peuvent bien dormir sur un lit de pièces s'ils le veulent, mais ces choses communes lassent rapidement les dragons du vent. Si tous les dragons véritables désirent et exhibent de grandes richesses, les dragons du vent préfèrent posséder un petit nombre de trophées notables ou d'objets historiques, uniques, de grande valeur et généralement facilement transportables.

Les tactiques des dragons du vent

Les dragons du vent préfèrent de loin combattre depuis les airs, d'où ils peuvent manier efficacement les sorts et leur souffle. Cependant, cela peut se révéler frustrant pour les groupes qui ne possèdent pas de moyen de combattre à distance et, même dans ce cas, les dragons d'âge vénérable sont immunisés aux attaques à distance non magiques et les dragons du vent adultes imposent un désavantage contre celles-ci. Cela dit, il ne faut pas oublier que les actions légendaires et l'attaque multiple d'un dragon du vent ne peuvent se faire qu'à proximité et au corps à corps. Les dragons du vent ont été conçus pour affaiblir leurs ennemis à distance, puis fondre sur eux pour les achever, généralement juste avant de s'éloigner de nouveau avec une ou plusieurs victimes entre leurs griffes.

Dragon du vent, adulte

Dragon de Très Grande taille, chaotique neutre

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 237 (19d12 + 114)
Vitesse 12 m, vol 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	19 (+4)	22 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +10, Con +12, Sag +8, Cha +10
Compétences Acrobaties +10, Discrétion +10, Intimidation +10, Perception +14
Immunité contre les dégâts de foudre
Immunité contre les états charmé, entravé, épuisé, paralysé
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 24
Langues commun, draconique, primordial
Dangerosité 17 (18 000 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un dragon est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *léger comme une plume*
3/jour : *éclair*

Vision dans le brouillard. Le dragon voit normalement à travers les zones où la visibilité est réduite ou nulle à cause de brouillard, de brume, de nuages ou de grand vent.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut choisir à la place de le réussir.

Résistance à la magie. Le dragon est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Incontrôlable. Les déplacements du dragon ne sont jamais gênés par un terrain difficile et sa vitesse ne peut pas être réduite par des sorts ou des effets magiques. Il ne peut pas être dans l'état entravé et il échappe automatiquement aux entraves (comme les chaînes, l'enchevêtrement ou les empoignades) en dépensant 1,50 m de mouvement. S'il se trouve sous l'eau, il ne possède aucun malus de déplacement ou d'attaque.

Vents tourbillonnants. Le dragon est entouré d'un tourbillon de vents rugissants. Les attaques d'arme à distance qui le ciblent sont désavantagées.

Actions

Attaques multiples. Le dragon du vent peut utiliser sa présence terrifiante puis faire trois attaques : une de morsure et deux de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 18 (2d10 + 7) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d6 + 7) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 16 (2d8 + 7) dégâts contondants.

Souffle de bourrasques (Recharge 5–6). Le dragon souffle une bourrasque de vent sur un cône de 18 mètres. Chaque créature qui se trouve dans ce cône subit 27 (5d10) dégâts contondants et est repoussée à 7,50 mètres du dragon et jetée à terre. Si une créature réussit un jet de sauvegarde de Force DD 20, les dégâts sont diminués de moitié et elle n'est pas repoussée (mais elle est

jetée à terre). Toutes les flammes qui se trouvent dans ce cône sont éteintes.

Présence terrifiante. Toutes les créatures désignées par le dragon, qui se trouvent dans un rayon de 36 mètres de lui et qui sont conscientes de sa présence doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 ou être terrorisées pendant 1 minute. Une créature refait le jet de sauvegarde à la fin de son tour et elle met un terme à l'effet si elle le réussit. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou que l'effet se termine pour elle, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pour les 24 heures qui suivent.

ACTIONS LÉGENDAIRES.

Le dragon peut faire trois actions légendaires parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, le dragon récupère les actions légendaires dépensées.

Détecter. Le dragon fait un test de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon fait une attaque de queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature qui se trouve dans un rayon de 3 mètres doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21 ou subir 14 (2d6 + 7) dégâts contondants et se trouver jetée à terre. Le dragon peut alors se déplacer en volant de la moitié de sa vitesse de vol.

DRAGON DU VENT, DRAGONNET

Dragon de taille Moyenne, chaotique neutre

Classe d'armure 14

Points de vie 45 (7d8 + 14)

Vitesse 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +4, Sag +2, Cha +4

Compétences Discrétion +6, Perception +4

Immunité contre les dégâts de foudre

Immunité contre les états charmé, épuisé, paralysé

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues draconique, primordial

Dangerosité 1 (200 PX)

ACTIONS

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (1d10 + 4) dégâts perforants.

Souffle de bourrasques (Recharge 5–6). Le dragon souffle une bourrasque de vent sur un cône de 4,50 mètres. Chaque créature qui se trouve dans ce cône doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 12 ou être repoussée de 4,50 mètres et jetée à terre. Les flammes non protégées qui se trouvent dans ce cône sont éteintes. Les flammes protégées (comme celles qui se trouvent dans des lanternes) ont 50 % de chances d'être éteintes.

DRAGON DU VENT, JEUNE

Dragon de Grande taille, chaotique neutre

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 150 (16d10 + 62)

Vitesse 12 m, vol 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	19 (+4)	18 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +7, Sag +4, Cha +6

Compétences Discrétion +7, Perception +7

Immunité contre les dégâts de foudre

Immunité contre les états charmé, entravé, épuisé, paralysé

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 17

Langues commun, draconique, primordial

Dangerosité 6 (2 300 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du dragon est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *léger comme une plume*

Vision dans le brouillard. Le dragon voit normalement à travers les zones où la visibilité est réduite ou nulle à cause de brouillard, de brume, de nuages ou de grand vent.

Incontrôlable. Les déplacements du dragon ne sont jamais gênés par un terrain difficile et sa vitesse ne peut pas être réduite par des sorts ou des effets magiques. Il ne peut pas être dans l'état entravé et il échappe automatiquement aux entraves (comme les chaînes, l'enchevêtrement ou les empoignades) en dépensant 1,50 m de mouvement. S'il se trouve sous l'eau, il ne possède aucun malus de déplacement ou d'attaque.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon fait trois attaques : une attaque de morsure et deux de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 16 (2d10 + 5) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6+5) dégâts tranchants.

Souffle de bourrasques (Recharge 5–6). Le dragon souffle une bourrasque de vent sur un cône de 9 mètres. Chaque créature qui se trouve dans ce cône subit 11 (2d10) dégâts contondants et est repoussée à 7,50 mètres du dragon et jetée à terre. Si une créature réussit un jet de sauvegarde de Force DD 16, les dégâts sont diminués de moitié et elle n'est pas repoussée (mais elle est jetée à terre). Les flammes non protégées qui se trouvent dans ce cône sont éteintes. Les flammes protégées (comme celles qui se trouvent dans des lanternes) ont 75 % de chances d'être éteintes.

DRAGON DU VENT, VÉNÉRABLE

Dragon de taille Gigantesque, chaotique neutre

Classe d'armure 20 (armure naturelle)

Points de vie 425 (23d20 +184)

Vitesse 12 m, vol 36 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
28 (+9)	19 (+4)	26 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +11, Con +15, Sag +10, Cha +12

Compétences Acrobaties +11, Arcanes +11, Discrétion +11, Intimidation +12, Perception +17

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les dégâts de foudre, infligés par des armes à distance

Immunité contre les états charmé, entravé, épuisé, paralysé

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 27



Langues commun, draconique, elfique, nain, primordial

Dangerosité 22 (41 000 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du dragon est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 20). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *léger comme une plume*

5/jour chacun: *éclair, tempête de grêle*

Vision dans le brouillard. Le dragon voit normalement à travers les zones où la visibilité est réduite ou nulle à cause de brouillard, de brume, de nuages ou de grand vent.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut choisir à la place de le réussir.

Résistance à la magie. Le dragon est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Incontrôlable. Les déplacements du dragon ne sont jamais gênés par un terrain difficile et sa vitesse ne peut pas être réduite par des sorts ou des effets magiques. Il ne peut pas être dans l'état entravé et il échappe automatiquement aux entraves (comme les chaînes, l'enchevêtrement ou les empoignades) en dépensant 1,50 m de mouvement. S'il se trouve sous l'eau, il ne possède aucun malus de déplacement ou d'attaque.

Vents tourbillonnants. Le dragon est entouré d'un tourbillon de vent qui l'immunise contre les attaques d'armes à distance, sauf si elles sont faites avec des engins de siège.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon du vent peut utiliser sa présence terrifiante puis faire trois attaques : une de morsure et deux de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +16 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 22 (2d12 + 9) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +16 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 18 (2d8 + 9) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +16 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché :* 20 (2d10 + 9) dégâts contondants.

Souffle de bourrasques (Recharge 5–6). Le dragon souffle une bourrasque de vent sur un cône de 27 mètres. Chaque créature qui se trouve dans ce cône subit 55 (10d10) dégâts contondants et est repoussée à 15 mètres du dragon et jetée à terre. Si une créature réussit un jet de sauvegarde de Force DD 23, les dégâts sont diminués de moitié et elle n'est pas repoussée (mais elle est jetée à terre). Toutes les flammes qui se trouvent dans ce cône sont éteintes.

Présence terrifiante. Toutes les créatures désignées par le dragon, qui se trouvent dans un rayon de 36 mètres de lui et qui sont conscientes de sa présence doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 20 ou être terrorisées pendant 1 minute. Une créature refait le jet de sauvegarde à la fin de son tour et elle met un terme à l'effet si elle le réussit. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou que l'effet se termine pour elle, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pour les 24 heures qui suivent.



ACTIONS LÉGENDAIRES.

Le dragon peut faire trois actions légendaires parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, le dragon récupère les actions légendaires dépensées.

Détecter. Le dragon fait un test de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon fait une attaque de queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature qui se trouve dans un rayon de 3 mètres doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24 ou subir 20 (2d10 + 9) dégâts contondants et se trouver jetée à terre. Le dragon peut alors se déplacer en volant de la moitié de sa vitesse de vol.

L'ANTRE D'UN DRAGON DU VENT

Les dragons du vent font leur antre dans des lieux d'où ils peuvent surveiller et dominer le territoire qu'ils se sont approprié, mais assez éloigné pour que ses habitants ne viennent pas les agacer avec leurs demandes de protection et de justice. Ils sont peu sensibles aux éléments, donc une caverne peu profonde sur un flanc de montagne exposé est idéale. Les dragons du vent apprécient les hauteurs parsemées de grands pics rocheux et de falaises abruptes, en haut desquels ils peuvent se percher avant de se laisser porter par les courants ascendants et descendants qui traversent les canyons et les gorges. Les créatures qui ne volent pas trouvent ces endroits bien moins hospitaliers.

ACTIONS D'ANTRE

À 20 lors du décompte d'initiative (sachant qu'il perd en cas d'égalité), le dragon peut par une action d'antre déclencher l'un des effets suivants (il ne peut cependant pas utiliser le même effet deux rounds d'affilée) :

- Autour d'un point que le dragon peut voir dans un rayon de 36 mètres, du sable et de la terre s'élèvent en tourbillonnant et forment une sphère de 6 mètres de rayon. Cette sphère ne tient pas compte des coins. La visibilité est réduite à l'intérieur de la sphère et chaque créature qui se trouve dans celle-ci au début de son tour doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou être aveuglée pendant 1 minute. Une créature aveuglée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit.
- Une bourrasque arrache des fragments de glace et de roche de l'un des murs de l'antre et les projette dans un cône de 4,50 mètres. Les créatures prises dans le cône subissent 18 (4d8) dégâts contondants, ou moitié moins si elles réussissent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15.
- Une grande vague de vent déferle depuis le dragon dans un rayon de 18 mètres, soit au ras du sol, soit au niveau du plafond. Si l'arc de vent se trouve près du sol, il affecte toutes les créatures qui se tiennent debout sur la zone d'effet ; s'il se trouve près du plafond, c'est toutes les créatures volantes qui sont affectées. Les créatures affectées doivent réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 ou se trouver jetées au sol et étourdies jusqu'à la fin de leur prochain tour.

Dragon du vide

Ce dragon, qui semble formé à partir d'un pan de ciel nocturne, possède deux étoiles blanches brillantes en guise d'yeux. Des étoiles à l'éclat moindre scintillent sur le reste de son corps.

Enfants des étoiles. Les dragons du vide dérivent à travers les espaces vides qui se trouvent au-delà des frontières du monde mortel, tels des vagabonds stellaires. Ils sont réservés et ne sociabilisent qu'avec les autres êtres surnaturels qui vivent au-dessus et au-delà de la terre, dont certains sont des étoiles incarnées. Quand des créatures inférieures viennent s'adresser aux dragons du vide, ces derniers les remarquent à peine.

Observateurs du vide. Les dragons du vide sont des créatures extrêmement savantes mais, perchés à la frontière du vide, ils en ont trop vu. Tout le temps passé à fixer le vide béant n'a pas été sans conséquence. Ainsi, les dragons du vide portent en eux une part de ce néant, qui les dévore lentement. C'est pourquoi ils sont tous déséquilibrés et leur folie est contagieuse. Quand un dragon se met en colère, elle se déverse d'eux et brise l'esprit des créatures inférieures.

De voraces érudits. Malgré leur existence à l'écart de tout et leurs excentricités, les dragons du vide amassent eux aussi des trésors. Ils apprécient particulièrement les gemmes qui brillent comme les étoiles de leur habitat. Leur plus grand trésor reste cependant le savoir. Les dragons du vide amassent ainsi jalousement des fragments de savoir interdit et oublié de toute sorte et ils passent le plus clair de leur temps dans leur antre à étudier ces trésors. Malheur à ceux qui viennent mettre le nez dans leur collection, car rien n'est plus susceptible de déchaîner leur folie latente que la violation de leur trésor.

DRAGON DU VIDE, ADULTE

Dragon de Très Grande taille, chaotique neutre

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 229 (17d12 + 119)

Vitesse 12 m, vol 24 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +12, Sag +6, Cha +10

Compétences Arcanes +13, Discrétion +5, Histoire+13, Perception +11, Persuasion +10

Immunité contre les dégâts de froid

Immunité contre les états charmé, terrorisé

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 21

Langues commun, draconique, langue du Vide

Dangerosité 14 (11 500 PX)

Frisson du vide. Les dégâts de froid infligés par le dragon du vide passent outre la résistance au froid, mais pas l'immunité contre le froid.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut choisir à la place de le réussir.

Habitant du Vide. Comme pour le vénérable dragon du vide.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser son aura de folie. Il peut alors faire trois attaques : une attaque de morsure et deux de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 18 (2d10 + 7) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de froid.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d6 + 7) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts de froid.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 16 (2d8 + 7) dégâts contondants.

Aura de folie. Comme pour le vénérable dragon du vide, avec un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18.

Souffle (Recharge 5–6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants.

Souffle gravitique. Le dragon exhale un cube de 18 mètres d'arête dans lequel la gravité est fortement accentuée et dont il est le point d'origine. Dans cette zone, les dégâts causés par les chutes augmentent de 1d10 par tranche de 3 mètres de chute. Quand une créature commence son tour dans la zone ou y pénètre pour la première fois lors d'un tour, y compris au moment où le dragon crée ce champ, elle doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20. Sur un échec, la créature est entravée. Sur un succès, sa vitesse est réduite de moitié tant qu'elle reste dans la zone. Une créature entravée refait son jet de sauvegarde à la fin de son tour. Ce champ persiste jusqu'à ce que le dragon recharge son souffle. Il ne peut pas utiliser le souffle gravitique deux fois d'affilée.

Souffle de flambée stellaire. Le dragon crache du feu stellaire sur un cône de 18 mètres. Chaque créature qui se trouve dans la zone d'effet doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20. Sur un échec, une créature subit 31 (9d6) dégâts de feu et 31 (9d6) dégâts radiants, ou moitié moins sur une réussite.

Téléportation. Le dragon se téléporte magiquement à n'importe quel emplacement libre dans un rayon de 30 mètres.

Réactions

Distorsion du Vide. Quand le dragon est touché par une attaque à distance, il peut créer une petite déchirure dans l'espace qui lui permet d'augmenter sa CA de 5 contre cette attaque. Si l'attaque échoue à cause de cette augmentation, le dragon peut désigner une créature dans un rayon de 9 mètres qui devient la nouvelle cible de cette attaque. Utilisez le jet d'attaque d'origine pour déterminer si l'attaque touche la nouvelle cible ou non.

L'effondrement stellaire

Un vénérable dragon du vide peut se révéler bien plus dangereux que le laisse penser son FP 24 à cause de son pouvoir d'effondrement stellaire. Ainsi, si des héros arrivent à vaincre un de ces dragons et le tuent, ils risquent d'être désintégrés par une explosion cosmique capable de leur infliger 164 points de dégâts, bien assez pour tuer des personnages sur-le-champ s'ils la subissent de plein fouet. Les héros ont trois chances de diminuer cette quantité de dégâts grâce à des jets de sauvegarde et, d'ici qu'ils soient assez puissants pour vaincre un vénérable dragon du vide, certains d'entre eux auront peut-être développé une résistance ou une immunité à l'un des types de dégâts impliqués. Ainsi, même s'ils ne sont pas du tout préparés à l'effet de l'effondrement stellaire, certains d'entre eux ont des chances de survivre.

L'important avant d'affronter un vénérable dragon du vide est de s'informer. Les PNJ et les légendes devraient inciter les PJ à faire des recherches sur cette créature avant de partir en affronter une. Une fois qu'ils seront informés du terrible risque auquel ils s'exposent s'ils en tuent une, ils pourront mettre un plan sur pied. Ainsi, ce qui aurait pu être un piège mortel (« surprise ! ») peut se transformer en une énigme fascinante à résoudre.

ACTIONS LÉGENDAIRES.

Le dragon peut faire trois actions légendaires parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, le dragon récupère les actions légendaires dépensées.

Détecter. Le dragon fait un test de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon fait une attaque de queue.

Glissade du Vide (Coûte 2 actions). Le dragon tord la structure de l'espace. Chaque créature qui se trouve dans un rayon de 4,50 mètres doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18 ou subir 12 (2d6 + 5) dégâts contondants et se trouver jetée à terre. Le dragon peut alors se téléporter dans un emplacement inoccupé dans un rayon de 12 mètres.

Cache du vide (Coûte 3 actions). Le dragon peut magiquement accéder à son trésor pour y récupérer un objet. Si le dragon tient un objet, il peut utiliser ce pouvoir pour le déposer dans son trésor.

DRAGON DU VIDE, DRAGONNET

Dragon de taille Moyenne, chaotique neutre

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 45 (6d8 + 18)

Vitesse 9 m, vol 18 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	9 (-1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +5, Sag +1, Cha +5

Compétences Discrétion +2, Perception +3

Immunité contre les dégâts de froid

Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 13

Langues commun, draconique, langue du Vide

Dangerosité 2 (450 PX)

Frisson du vide. Les dégâts de froid infligés par le dragon du vide passent outre la résistance au froid, mais pas l'immunité contre le froid.

Habitant du Vide. Comme pour le vénérable dragon du vide.

ACTIONS

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d10 + 3) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts de froid.

Souffle (Recharge 5–6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants.

Souffle gravitique. Le dragon exhale un cube de 4,50 mètres d'arête dans lequel la gravité est fortement accentuée et dont il est le point d'origine. Dans cette zone, les dégâts causés par les chutes augmentent de 1d10 par tranche de 3 mètres de chute. Quand une créature commence son tour dans la zone ou y pénètre pour la première fois lors d'un tour, y compris au moment où le dragon crée ce champ, elle doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13. Sur un échec, la créature est entravée. Sur un succès, sa vitesse est réduite de moitié tant qu'elle reste dans la zone. Une créature entravée refait son jet de sauvegarde à la fin de son tour. Ce champ persiste jusqu'à ce que le dragon recharge son souffle. Il ne peut pas utiliser le souffle gravitique deux fois d'affilée.

Souffle de flambée stellaire. Le dragon crache du feu stellaire sur un cône de 4,50 mètres. Chaque créature qui se trouve dans la zone d'effet doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13. Sur un échec, une créature subit 10 (3d6) dégâts de feu et 10 (3d6) dégâts radiants, ou moitié moins sur une réussite.

RÉACTIONS

Distorsion du Vide. Comme pour le dragon du vide adulte, mais avec une augmentation de la CA de 2.

DRAGON DU VIDE, JEUNE

Dragon de Grande taille, chaotique neutre

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 157 (15d10 + 75)

Vitesse 12 m, vol 24 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +9, Sag +4, Cha +8

Compétences Arcanes +10, Discrétion +4, Histoire +10, Perception +8, Persuasion +8

Immunité contre les dégâts de froid

Immunité contre les états charmé, terrorisé

Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 18

Langues commun, draconique, langue du Vide

Dangerosité 9 (5 000 PX)

Frisson du vide. Les dégâts de froid infligés par le dragon du vide passent outre la résistance au froid, mais pas l'immunité contre le froid.

Habitant du Vide. Comme pour le vénérable dragon du vide.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon fait trois attaques : une attaque de morsure et deux de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 16 (2d10 + 5) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts de froid.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6+5) dégâts tranchants.

Souffle (Recharge 5–6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants.

Souffle gravitique. Le dragon exhale un cube de 9 mètres d'arête dans lequel la gravité est fortement accentuée et dont il est le point d'origine. Dans cette zone, les dégâts causés par les chutes augmentent de 1d10 par tranche de 3 mètres de chute. Quand une créature commence son tour dans la zone ou y pénètre pour la première fois lors d'un tour, y compris au moment où le dragon crée ce champ, elle doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17. Sur un échec, la créature est entravée. Sur un succès, sa vitesse est réduite de moitié tant qu'elle reste dans la zone. Une créature entravée refait son jet de sauvegarde à la fin de son tour. Ce champ persiste jusqu'à ce que le dragon recharge son souffle. Il ne peut pas utiliser le souffle gravitique deux fois d'affilée.

Souffle de flambée stellaire. Le dragon crache du feu stellaire sur un cône de 9 mètres. Chaque créature qui se trouve dans la zone d'effet doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17. Sur un échec, une créature subit 28 (8d6) dégâts de feu et 28 (8d6) dégâts radiants, ou moitié moins sur une réussite.

RÉACTIONS

Distorsion du Vide. Comme pour le dragon du vide adulte, mais avec une augmentation de la CA de 4.

DRAGON DU VIDE, VÉNÉRABLE

Dragon de taille Gigantesque, chaotique neutre

Classe d'armure 22 (armure naturelle)

Points de vie 448 (23d20 + 207)

Vitesse 12 m, vol 24 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
28 (+9)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +16, Sag +9, Cha +13

Compétences Arcanes +18, Discrétion +7, Histoire +18, Perception +16, Persuasion +13

Immunité contre les dégâts de froid

Immunité contre les états charmé, terrorisé

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 26

Langues céleste, commun, draconique, infernal, langue du Vide, primordial

Dangerosité 24 (62 000 PX)

Frisson du vide. Les dégâts de froid infligés par le dragon du vide passent outre la résistance au froid, mais pas l'immunité contre le froid.

Effondrement stellaire. Quand un dragon du vide est tué, il explose et répand la destruction céleste sur une grande zone autour de lui. Toutes les créatures et les objets qui se trouvent dans un rayon de 1,50 kilomètre du dragon subissent 55 (10d10) dégâts contondants, 55 (10d10) dégâts de froid et 55 (10d10) dégâts psychiques. Chacun de ces types de dégâts peut être divisé par deux en réussissant un jet de sauvegarde DD 21 approprié : Dextérité contre les dégâts contondants, Constitution contre les dégâts de froid et Sagesse contre les dégâts psychiques. Par ailleurs, une créature qui échoue à au moins deux de ces jets de sauvegarde se trouve victime d'un *changement de plan* qui l'envoie sur un plan aléatoire. Si son plan de destination est celui qu'elle occupe actuellement, elle apparaît à une distance de 1,5 x 5d100 kilomètres de son point d'origine dans une direction aléatoire.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut choisir à la place de le réussir.

Habitant du Vide. Les dragons du vide résident dans les étendues de vide qui se trouvent entre les étoiles. Ils n'ont pas besoin de respirer, de manger, de boire ou de dormir. Quand un dragon du vide vole entre les étoiles, sa magie lui permet de glisser sur les vents solaires et il peut ainsi parcourir des distances incroyables en un temps incroyablement court.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser son aura de folie. Il peut alors faire trois attaques : une attaque de morsure et deux de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +16 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 20 (2d10 + 9) dégâts perforants plus 14 (4d6) dégâts de froid.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +16 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 16 (2d6 + 9) dégâts tranchants plus 7 (2d6) dégâts de froid.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +16 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché :* 18 (2d8 + 9) dégâts contondants.

Aura de folie. Toutes les créatures désignées par le dragon, qui se trouvent dans un rayon de 36 mètres de lui et qui sont conscientes de sa présence doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 22 ou être terrorisées pendant 1 minute. Une créature refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit. Si une créature échoue à son jet de sauvegarde de 5 ou plus, elle devient folle. Une créature folle est



en permanence terrorisée et elle se comporte alors comme si elle était sous l'effet du sort *confusion*. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou que l'effet se termine pour elle, elle est immunisée contre l'aura de folie du dragon pour les 24 heures qui suivent.

Souffle (Recharge 5–6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants.

Souffle gravitique. Le dragon exhale un cube de 27 mètres d'arête dans lequel la gravité est fortement accentuée et dont il est le point d'origine. Dans cette zone, les dégâts causés par les chutes augmentent de 1d10 par tranche de 3 mètres de chute. Quand une créature commence son tour dans la zone ou y pénètre pour la première fois lors d'un tour, y compris au moment où le dragon crée ce champ, elle doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24. Sur un échec, la créature est entravée. Sur un succès, sa vitesse est réduite de moitié tant qu'elle reste dans la zone. Une créature entravée refait son jet de sauvegarde à la fin de son tour. Ce champ persiste jusqu'à ce que le dragon recharge son souffle. Il ne peut pas utiliser le souffle gravitique deux fois d'affilée.

Souffle de flambée stellaire. Le dragon crache du feu stellaire sur un cône de 27 mètres. Chaque créature qui se trouve dans la zone d'effet doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24. Sur un échec, une créature subit 45 (13d6) dégâts de feu et 45 (13d6) dégâts radiants, ou moitié moins sur une réussite.

Téléportation. Le dragon se téléporte magiquement à n'importe quel emplacement libre dans un rayon de 30 mètres.

RÉACTIONS

Distorsion du Vide. Quand le dragon est touché par une attaque à distance, il peut créer une petite déchirure dans l'espace qui lui permet d'augmenter sa CA de 7 contre cette attaque. Si l'attaque

échoue à cause de cette augmentation, le dragon peut désigner une créature dans un rayon de 9 mètres qui devient la nouvelle cible de cette attaque. Utilisez le jet d'attaque d'origine pour déterminer si l'attaque touche la nouvelle cible ou non.

ACTIONS LÉGENDAIRES.

Le dragon peut faire trois actions légendaires parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, le dragon récupère les actions légendaires dépensées.

Détecter. Le dragon fait un test de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon fait une attaque de queue.

Glissade du Vide (Coûte 2 actions). Le dragon tord la structure de l'espace. Chaque créature qui se trouve dans un rayon de 4,50 mètres doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21 ou subir 13 (2d6 + 6) dégâts contondants et se trouver jetée à terre. Le dragon peut alors se téléporter dans un emplacement inoccupé dans un rayon de 12 mètres.

Cache du vide (Coûte 3 actions). Le dragon peut magiquement accéder à son trésor pour y récupérer un objet. Si le dragon tient un objet, il peut utiliser ce pouvoir pour le déposer dans son trésor.

L'ANTRE D'UN DRAGON DU VIDE

Le véritable antre d'un dragon du vide se trouve dans l'espace, vide et gelé, qui existe entre les étoiles. Caché dans les tréfonds d'une caverne sur un astéroïde dérivant dans l'espace ou miroitant au milieu des ruines d'une Citadelle stellaire, l'antre d'un dragon du vide repose dans l'immensité de l'espace.

Quand un dragon du vide décide de s'installer autre part, il crée un lien entre sa nouvelle demeure et son antre véritable. Ces dragons apprécient les immenses pics des montagnes, les vallées ou les ruines en altitude qui leur donnent une vue dégagée du ciel. Depuis leur antre, ils peuvent traverser l'espace et accéder à leur trésor caché dans le vide. Cette connexion a, bien entendu, des répercussions, et les plus puissants dragons du vide laissent ainsi leur marque dans le monde qui les entoure quand ils créent leur demeure. Ainsi, il n'est pas rare d'assister, autour de leur antre, à des intrusions surnaturelles et de constater un soudain intérêt pour les savoirs interdits.

Si un dragon du vide doit se battre dans son antre, sa Dangerosité augmente de 1. Elle passe ainsi à 15 pour un adulte (13 000 PX) et à 25 pour un vénérable dragon du vide (75 000 PX).

ACTIONS D'ANTRE

À 20 lors du décompte d'initiative (sachant qu'il perd en cas d'égalité), le dragon peut par une action d'antre déclencher l'un des effets suivants (il ne peut cependant pas utiliser le même effet deux rounds d'affilée) :

- Le dragon annule la gravité naturelle qui règne dans son antre (une zone affectée par son souffle gravitique n'est quant à elle pas affectée). En l'espace d'un round, les créatures se mettent à flotter à 3 mètres au-dessus du sol et se trouvent dans l'état entravé. Les créatures volantes peuvent se déplacer de la moitié de leur vitesse, sauf si elles possèdent la capacité (vol stationnaire) ou volent grâce à la magie, auquel cas elles peuvent se déplacer normalement. Cet effet persiste jusqu'à ce que le décompte d'initiative atteigne 20 au round suivant.
- Le Vide et l'antre du dragon se superposent brièvement dans une sphère de 6 mètres de rayon, noire et ponctuée de traînées d'un bleu profond et de points de lumière. La sphère est centrée sur un point que le dragon peut voir dans un rayon de 36 mètres. La zone affectée ne tient pas compte des coins, a une visibilité nulle et ne contient pas d'air (les créatures qui s'y trouvent doivent retenir leur souffle). Chaque créature qui se trouve prise dans la sphère quand celle-ci apparaît doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 et subir 10 (3d6) dégâts de froid sur un échec et moitié moins sur une réussite. Toute créature qui termine son tour dans la sphère subit 10 (3d6) dégâts de froid. La sphère persiste jusqu'à ce que le dragon utilise de nouveau cette action d'antre ou qu'il meurt.
- Le dragon déchire l'espace et force deux créatures qu'il peut voir dans un rayon de 36 mètres à exister au même endroit. L'espace lui-même repousse les créatures et les renvoie à leur position d'origine. Chaque créature subit 16 (3d10) dégâts de force et est jetée à terre. Si une créature réussit un jet de sauvegarde de Force DD 15, elle subit seulement la moitié des dégâts et n'est pas jetée à terre.

EFFETS RÉGIONAUX

La région dans laquelle se trouve l'antre légendaire d'un dragon du vide est déformée par la magie du dragon, ce qui crée un ou plusieurs effets parmi les suivants :

- Dans un rayon de 9 kilomètres autour de l'antre, les secrets ont tendance à être mis au jour. Des indices sont découverts par inadvertance, des lapsus révèlent des vérités dissimulées, et les créatures se trouvent prises d'une curiosité morbide pour les savoirs interdits.
- Dans un rayon de 9 kilomètres autour de l'antre, la lumière est étouffée. Les illuminations non magiques, y compris la lumière du soleil, sont incapables de donner une lumière vive.
- Dans un rayon de 9 kilomètres autour de l'antre, de nombreuses intrusions d'êtres surnaturels ont lieu et des voix désincarnées résonnent dans la nuit. Dans cette zone, des célestes, des fées et des fiélons de FP 2 ou inférieur peuvent se glisser dans le monde.

Si le dragon meurt, ces effets se dissipent graduellement au bout de 1d10 jours.



LES DRAGONS DU VIDE À MIDGARD

Les dragons du vide sont les enfants les plus âgés de Veles, le Serpent-monde, et les adorateurs de ce dernier les considèrent comme divins également. D'après certaines légendes, ils ont été les premiers à enseigner la magie aux elfes.

Dragon marin

Ce dragon de couleur aigue-marine a un long corps d'anguille qui se termine par une tête de requin. Ses grandes nageoires lui servent également d'ailes.

Des dragons divins. Les dragons marins sont les enfants de l'océan. Ils se considèrent comme des êtres semi-divins et ainsi dignes d'adoration. Étant donné leur taille et leur puissance, ils n'ont peut-être pas tort. D'ailleurs, on les voit souvent accompagner les dieux de la mer ou leur servir de monture.

Malgré le rôle solennel dont ils s'investissent en prétextant de leur filiation, les dragons marins sont extrêmement fantasques. Ces immenses créatures sont très joueuses, mais dans le cadre de leurs espiègleries ils sont capables de briser les coques des navires et de noyer des marins. Les dragons marins traversent les vagues avec une joie non dissimulée quand ils chassent les baleines ou des bancs de thons.

Du naufrage et de l'art. Les dragons marins adorent collectionner des trésors et ils apprécient particulièrement ceux qu'ils trouvent dans les coques des bateaux engloutis lors de tempêtes, de batailles, ou qu'ils ont eux-mêmes fait couler. S'ils considèrent que toute richesse est bonne à prendre, ils préfèrent les objets capables de résister longtemps à l'eau de mer. Les métaux précieux et les gemmes apportent une touche dramatique à l'antre d'un dragon marin, notamment quand un rayon de lumière vient se refléter sur leur surface. Les dragons marins font don de tous leurs trésors les plus périssables aux dieux marins en les déposant sur des récifs-autels, où ils se dissoudront dans les eaux.

Des monuments engloutis. L'antre d'un dragon marin est parsemé de vaisseaux engloutis arrangés méticuleusement. Ces épaves ont souvent été brisées avec art afin que les trésors contenus dans leurs cales se répandent sur le sol marin. Si ces compositions peuvent sembler être le fruit du hasard, elles sont en réalité le fruit d'un sens de l'esthétique complexe que seuls les autres dragons marins sont en mesure d'apprécier véritablement. Le même soin qu'apporte un dragon marin dans la mise en scène de ses épaves lui permet de se rendre immédiatement compte que quelqu'un a touché à son trésor.

Dragon marin, adulte

Dragon de Très Grande taille, neutre mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 225 (18d12 + 108)

Vitesse 12 m, vol 24 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	17 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +11, Sag +7, Cha +9

Compétences Discrétion +5, Perception +12

Immunité contre les dégâts de froid

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 22

Langues commun, draconique

Dangerosité 16 (15 000 PX)

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut choisir à la place de le réussir.

Monstre assiégeur. La quantité de dégâts que le dragon inflige aux objets et aux structures est doublée.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa présence terrifiante. Il peut alors faire trois attaques : une attaque de morsure et deux de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 18 (2d10 + 7) dégâts perforants plus 5 (1d10) dégâts de froid.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d6 + 7) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 16 (2d8 + 7) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Toutes les créatures désignées par le dragon, qui se trouvent dans un rayon de 36 mètres de lui et qui sont conscientes de sa présence doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 ou être terrorisées pendant 1 minute. Une créature refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou que l'effet se termine pour elle, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pour les 24 heures qui suivent.

Souffle des marées (Recharge 5-6). Le dragon crache un jet dévastateur d'eau glacée sur un cône de 18 mètres. Chaque créature qui se trouve dans la zone affectée doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19. Sur un échec, une cible subit 33 (6d10) dégâts contondants plus 33 (6d10) dégâts de froid et elle se trouve repoussée de 9 mètres en arrière et jetée à terre. Si elle réussit son jet de sauvegarde, la créature subit la moitié des dégâts et n'est pas repoussée ni jetée à terre.

Actions légendaires.

Le dragon peut faire trois actions légendaires parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, le dragon récupère les actions légendaires dépensées.

Détecter. Le dragon fait un test de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon fait une attaque de queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature qui se trouve dans un rayon de 4,50 mètres doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20 ou subir 14 (2d6 + 7) dégâts contondants et se trouver jetée à terre. Le dragon peut alors se déplacer de la moitié de sa vitesse de vol ou de la moitié de sa vitesse de nage s'il est dans l'eau.

Dragon marin, dragonnet

Dragon de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 52 (8d8 + 16)

Vitesse 9 m, vol 18 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +4, Sag +2, Cha +4

Compétences Discrétion +2, Perception +4

Immunité contre les dégâts de froid

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues commun, draconique, primordial

Dangerosité 2 (450 PX)

ACTIONS

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d10 + 3) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts de froid.

Souffle des marées (Recharge 5-6). Le dragon crache un jet dévastateur d'eau glacée sur un cône de 4,50 mètres. Chaque créature qui se trouve dans la zone affectée doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12. Sur un échec, une cible subit 11 (2d10) dégâts contondants plus 11 (2d10) dégâts de froid et elle se trouve repoussée de 4,50 mètres en arrière et jetée à terre. Si elle réussit son jet de sauvegarde, la créature subit la moitié des dégâts et n'est pas repoussée ni jetée à terre.

DRAGON MARIN, JEUNE

Dragon de Grande taille, neutre mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 152 (16d10 + 64)

Vitesse 12 m, vol 24 m, nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	15 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +8, Sag +5, Cha +7

Compétences Discrétion +4, Perception +9

Immunité contre les dégâts de froid

Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 19

Langues commun, draconique

Dangerosité 9 (5 000 PX)

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Monstre assiégeur. La quantité de dégâts que le dragon inflige aux objets et aux structures est doublée.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon fait trois attaques : une attaque de morsure et deux de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 16 (2d10 + 5) dégâts perforants plus 5 (1d10) dégâts de froid.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6+5) dégâts tranchants.

Souffle des marées (Recharge 5-6). Le dragon crache un jet dévastateur d'eau glacée sur un cône de 9 mètres. Chaque créature qui se trouve dans la zone affectée doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16. Sur un échec, une cible subit 27 (5d10) dégâts contondants plus 27 (5d10) dégâts de froid et elle se trouve repoussée de 9 mètres en arrière et jetée à terre. Si elle réussit son jet de sauvegarde, la créature subit la moitié des dégâts et n'est pas repoussée ni jetée à terre.

DRAGON MARIN, VÉNÉRABLE

Dragon de taille Gigantesque, chaotique neutre

Classe d'armure 22 (armure naturelle)

Points de vie 481 (26d20 + 208)

Vitesse 12 m, vol 24 m, nage 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	19 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +15, Sag +10, Cha +12

Compétences Discrétion +7, Perception +17

Immunité contre les dégâts de froid

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 27

Langues commun, draconique, infernal, primordial

Dangerosité 22 (41 000 PX)

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut choisir à la place de le réussir.

Monstre assiégeur. La quantité de dégâts que le dragon inflige aux objets et aux structures est doublée.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa présence terrifiante. Il peut alors faire trois attaques : une attaque de morsure et deux de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +16 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 20 (2d10 + 9) dégâts perforants plus 11 (2d10) dégâts de froid.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +16 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 16 (2d6 + 9) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +16 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché :* 18 (2d8 + 9) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Toutes les créatures désignées par le dragon, qui se trouvent dans un rayon de 36 mètres de lui et qui sont conscientes de sa présence doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 20 ou être terrorisées pendant 1 minute. Une créature refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou que l'effet se termine pour elle, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pour les 24 heures qui suivent.

Souffle des marées (Recharge 5-6). Le dragon crache un jet dévastateur d'eau glacée sur un cône de 27 mètres. Chaque créature qui se trouve dans la zone affectée doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23. Sur un échec, une cible subit 44 (8d10) dégâts contondants plus 44 (8d10) dégâts de froid et elle se trouve repoussée en arrière de 9 mètres et jetée à terre. Si elle réussit son jet de sauvegarde, la créature subit la moitié des dégâts et n'est pas repoussée ni jetée à terre.

ACTIONS LÉGENDAIRES.

Le dragon peut faire trois actions légendaires parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, le dragon récupère les actions légendaires dépensées.

Détecter. Le dragon fait un test de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon fait une attaque de queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature qui se trouve dans un rayon de 4,50 mètres doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24 ou subir 16 (2d6 + 9) dégâts contondants et se trouver jetée à terre. Le dragon peut alors se déplacer de la moitié de sa vitesse de vol ou de la moitié de sa vitesse de nage s'il est dans l'eau.

L'ANTRE D'UN DRAGON MARIN

Les dragons marins font leurs antres sous les eaux, dans des failles océaniques et des cavernes, des fosses sous-marines enténébrées pleines d'étranges formations pierreuses ou à l'abri de récifs de corail cultivés.

Quel que soit le lieu, celui-ci est dédié à l'adoration des dieux marins. Malgré l'instinct draconique qui les pousse à trouver un lieu isolé et protégé pour leur antre, les dragons marins choisissent toujours

LES PRÊTRES DE SEGGOTAN

Tous les dragons marins sont dévoués au dieu dragon de la mer. En conséquence, de nombreux dragons marins utilisent la variante de l'incantation innée. Les dragons marins favorisent les sorts qui permettent de manipuler l'eau ou le climat, de créer des tempêtes, infliger des dégâts de foudre ou de froid, de deviner le futur, ou de conjurer des créatures marines qui combattront à leurs côtés.



leur antre à proximité de routes commerciales des humanoïdes et d'abondantes réserves de poisson.

Autour de l'antre d'un dragon marin, le ciel est perpétuellement orageux et l'eau houleuse. Si un capitaine est assez brave pour affronter les vents et la mer agitée, il peut réduire significativement la durée de sa traversée.

ACTIONS D'ANTRE

À 20 lors du décompte d'initiative (sachant qu'il perd en cas d'égalité), le dragon peut par une action d'antre déclencher l'un des effets suivants. Le dragon ne peut pas utiliser le même effet deux rounds d'affilée.

- Quatre tourbillons de 1,50 mètre de diamètre et de 9 mètres de haut apparaissent dans l'antre du dragon à l'endroit de son choix. Les créatures qui se trouvent dans l'emplacement où apparaît un tourbillon ou qui pénètrent dans l'un d'entre eux pour la première fois lors d'un tour doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 pour ne pas être entravées. Par une action, si elle réussit un test de Force DD 15, une créature peut se libérer elle-même ou une autre créature d'un vortex. Les tourbillons perdurent jusqu'à ce que le dragon utilise de nouveau cette action d'antre ou qu'il meure.
- Le dragon crée un mur de corail vivant sur une surface solide qu'il peut voir et qui se trouve dans un rayon de 36 mètres autour de lui. Ce mur peut faire jusqu'à 9 mètres de long, 9 mètres de haut et 30 centimètres d'épaisseur. Quand le mur apparaît, chaque créature qui se trouve dans le même emplacement subit les mêmes dégâts que si elle touchait le mur et elle est repoussée de 1,50 mètre hors de l'emplacement qu'occupe le mur, du côté de son choix. Si une créature touche le mur, elle ressent une sensation de picotement intense et reçoit 18 (4d8) dégâts de poison, ou moitié moins si elle réussit un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Chaque section de mur de 3 mètres d'arête possède : CA 5, 30 points de vie, résistance aux dégâts de feu et immunité contre les dégâts psychiques. Le mur persiste jusqu'à ce que le dragon utilise de nouveau cette action d'antre ou qu'il meure.
- Le dragon manipule le temps autour de ses ennemis. Quatre créatures que le dragon peut voir dans un rayon de 36 mètres de lui doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 ou se trouver sous l'effet d'un sort de *lenteur*. Cet effet dure jusqu'à ce que le décompte d'initiative atteigne 20 au round suivant.

EFFETS RÉGIONAUX

La région dans laquelle se trouve l'antre légendaire d'un dragon marin est déformée par la magie du dragon, ce qui crée un ou plusieurs effets parmi les suivants :

- Dans un rayon de 9 kilomètres autour de l'antre, la vie marine devient plus foisonnante. Les bancs de poissons s'approchent et les requins sont plus présents et les baleines modifient leurs routes migratoires pour passer à proximité de la région.
- Dans un rayon de 9 kilomètres autour de l'antre, la température de l'eau baisse brutalement. Quand elles nagent dans ces eaux, les créatures qui ne sont pas accoutumées au froid subissent les effets de l'exposition au froid extrême.
- Dans un rayon de 9 kilomètres autour de l'antre, l'eau est plus souvent agitée et les tempêtes plus fréquentes.

Si le dragon meurt, les conditions de la mer qui entoure son antre redeviennent normales dans un délai de 1d10 jours.

LES DRAGONS MARINS À MIDGARD

Les dragons marins sont les enfants de Seggotan, le dieu dragon du temps et de la mer. Un dragon marin partage le point de vue de son dieu que la mer est la propriété de Seggotan, et ils attendent des êtres inférieurs qu'ils respectent cette évidence.

Les dragons marins font partie des plus puissants alliés de l'empire Mharoti, pour le compte duquel ils sécurisent les voies maritimes et se coordonnent avec les prêtres des marées. Heureusement pour les ennemis de l'empire, les plus vénérables dragons marins sont bien trop occupés par leur contemplation du temps qui passe et les énigmatiques tâches auxquelles ils s'adonnent dans les profondeurs pour faire la guerre.

Dragon, Murène

La murène dragon a une forme élancée caractéristique, dont une extrémité se termine par une robuste nageoire caudale et l'autre par une puissante mâchoire qui évoque une paire de lames dentelées. La couleur des murènes dragons varie énormément et on trouve des spécimens couleur marron-noir aussi bien que d'autres iridescents et pommelés.

Entourées de serviteurs. Si la plupart des murènes dragons sont solitaires et irascibles, il arrive en de rares occasions que certains individus se rassemblent en paires ou en petites bandes, et vont parfois prendre des serviteurs humanoïdes.

Magnétisme et foudre. Les murènes dragons élisent naturellement domicile dans des systèmes de cavernes sous-marines tortueuses. Elles préfèrent quand ces formations contiennent des métaux qui suivent un alignement magnétique, car elles peuvent alors s'y diriger plus facilement à l'aide de leur sens affiné des courants électriques. Certaines murènes dragons utilisent leur aura électrique permanente avec des réactifs alchimiques pour couvrir les murs de leur antre d'or par galvanisation.

Flottes de pirates et domaines. Les murènes dragons revendiquent de grandes portions du littoral comme leur domaine. Bien qu'elles ne soient pas particulièrement cruelles ou vertueuses, les murènes dragons prennent souvent la tête de tribus fascinées et leur permettent de les révérer comme si elles étaient de puissants esprits. Certaines murènes dragons font de ces tribus le noyau d'une flotte de pirates ou les portent sur leur dos pour mener des raids. Elles sont capables de nager dans l'air pendant les tempêtes, ce qui vient conforter leur réputation de terribles esprits du tonnerre.

Corruptibles. Leur nom est trompeur et il arrive parfois que des marins naïfs pensent à tort qu'ils auront affaire à un simple, quoique dangereux, représentant de la famille des anguilles et non à ce qu'elles sont en réalité, des reines du littoral, draconiques et intelligentes. Les marins avisés qui traversent le territoire d'une murène dragon lui paient un tribut et lui font des offrandes pour s'attirer ses bonnes grâces.

Murène dragon

Dragon de Très Grande taille, neutre

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 230 (20d12 + 100)

Vitesse 6 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	12 (+1)	20 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde For +12, Dex +5, Int +6, Sag +5, Cha +6

Compétences Acrobaties +5, Athlétisme +12, Perception +6, Perspicacité +5

Immunité contre les dégâts de foudre

Immunité contre les états à terre, paralysé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 16

Langues commun, draconique, primordial

Dangerosité 12 (8 400 PX)

Imparfaitement amphibie. Une murène dragon peut respirer de l'air et de l'eau, mais elle doit être immergée au moins une fois toutes les 6 heures pour éviter de suffoquer.

Contact électrique. Le corps d'une murène dragon génère une puissante charge de foudre. Une créature qui touche une murène dragon ou réussit une attaque de corps à corps contre elle subit 5 (1d10) dégâts de foudre.

Glisser dans la tempête. Pendant les tempêtes, une murène dragon peut traverser l'air comme si elle était sous l'effet du sort *vol*, mais elle se déplace en utilisant sa vitesse de nage.

Actions

Attaques multiples. La murène dragon fait une attaque de morsure et une attaque avec la queue.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 26 (4d8 + 8) dégâts perforants plus 5 (1d10) dégâts de foudre, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 ou être paralysée pour 1d4 rounds.

Coup de queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 30 (5d8 + 8) dégâts contondants plus 5 (1d10) dégâts de foudre et la cible est repoussée en arrière d'un maximum de 3 mètres.

Souffle de foudre (Recharge 6). La murène dragon crache de la foudre sur une ligne de 18 mètres de long sur 3 mètres de large. Les créatures qui se trouvent sur cette ligne subissent 55 (10d10) dégâts de foudre, ou moitié moins si elles réussissent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18.

Dragonette lanterne

Ce drake de la taille d'un chat possède une apparence cireuse. Il flotte dans les airs, de la lumière émanant de son ventre et emplissant une petite zone d'une chaude lueur.

Le drake lanterne doit son nom à son ventre qui luit d'une chaude lumière. Ses écailles d'un jaune cireux foncent avec l'âge, mais il vit rarement plus d'une cinquantaine d'années. Il pèse de 2,5 à 5 kilos pour 45 centimètres. Beaucoup pensent qu'il résulte de la fusion magique entre un esprit radiant et un drake de papier.

Mangeur de chandelles. Le drake dévore cent grammes de cire à chandelle par jour, et quatre de plus s'il utilise sa lanterne ventrale. À cause de son régime alimentaire particulier, la dragonette lanterne s'installe dans une bibliothèque, une abbaye ou un autre lieu d'étude. Même si elle mange des chandelles indispensables aux études une fois la nuit tombée, elle fournit de la lumière et protège son foyer d'adoption. Les occupants et les gardiens la considèrent comme un porte-bonheur et aiment discuter avec elle.

Pipelette télépathe. Ce drake grégaire préfère parler avec ses congénères, mais il utilise la télépathie si nécessaire. Il siffle s'il est surpris ou mécontent. Il adore parler magie et histoire avec un individu intelligent et érudit.

Compagne d'aventure. Parfois, une dragonette désireuse de découvrir le monde va trouver un lanceur de sorts ou un groupe d'aventuriers pour les accompagner lors de leurs voyages, uniquement pour apprendre ou acquérir de nouvelles sources de connaissance. La plupart des groupes apprécient cette source de lumière ambulante et ses capacités. La dragonette lanterne évite le combat et utilise ses pouvoirs pour fuir ou défendre son antre, sa famille et ses amis.

Une dragonette vit jusqu'à 30 ans. Un couple pond de deux à cinq oeufs tous les cinq ans. L'un des parents élève les petits jusqu'à maturité, à un an. Ils s'en vont alors se trouver un antre bien à eux. Une couvée de dragonettes lanternes épuise souvent les ressources de son antre, l'autre parent est donc obligé de s'aventurer au loin pour récupérer de nouvelles chandelles.

DRAGONETTE LANTERNE

Dragon de Très Petite taille, loyal neutre

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 28 (8d4 + 8)

Vitesse 4,50 m, vol 12 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (–2)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +3, Sag +3, Cha +3

Compétences Arcanes +5, Histoire +5, Nature +5, Perception +3, Religion +5

Immunité contre les états paralysé, inconscient

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues commun, draconique, elfe, primordial ; télépathie 18 m

Dangerosité 1/2 (50 PX)

Lanterne ventrale (1/jour). Si la dragonette a mangé 200 grammes de cire de chandelle au cours des dernières 24 heures, elle peut émettre une *flamme éternelle* pendant 3d20 minutes. On peut dissiper cette flamme, mais la dragonette peut la rallumer par une action bonus si la limite de temps n'a pas expiré, sauf si elle se trouve dans une zone de ténèbres magiques.

Incantation innée. La dragonette lanterne utilise l'Intelligence comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

1/jour chacun : *mains brûlantes, couleurs dansantes, rayon ardent*

Vulnérabilité aux ténèbres magiques. Si la dragonette lanterne se trouve dans une zone de ténèbres magiques, elle perd le pouvoir lanterne ventrale et ne peut plus voler. Elle subit aussi 1d6 dégâts radiants par minute d'exposition.

ACTIONS

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d4 + 1) dégâts perforants

Drake de cendres

Ce maigre drake aux ternes écailles de la couleur des cendres se rencontre souvent perché en haut de cheminées, sa queue pendant encore dans l'orifice enfumé, comme s'il venait d'en émerger.

Des nids dans les cheminées. Les drakes de cendres bouchent les conduits de cheminées et prennent un malin plaisir à projeter en ricanant des nuages de cendres et de suie suffocante sur des groupes de gens. Afin de calmer ces créatures à la respiration sifflante, les propriétaires de forges et de fonderies laissent généralement de grands tas de cendres dans un coin pour que les drakes puissent y batifoler et qu'avec un peu de chance ils laissent l'atelier et les ouvriers en paix. Quiconque chasse des drakes de cendres se trouve vite confronté à la difficulté de les affronter dans leurs étroits repaires, d'autant que ces créatures se fondent très bien dans leur environnement. Les drakes de cendres s'entendent généralement bien avec les kobolds, qui n'ont pas de mal à les apaiser et apprécient la sécurité qu'ils leur apportent.

Chasseurs d'animaux errants et domestiques. Les drakes de cendres se nourrissent de rats et d'animaux errants, mais ils ont du mal à résister à la tentation de s'emparer d'un animal domestique, peut-être adoré, laissé sans surveillance. Contrairement à ce que l'on croit généralement, ces drakes ne se nourrissent pas de cendres, mais ils réagissent à celles-ci comme un chat devant de l'herbe à chat et ils adorent se rouler dedans, les yeux écarquillés de plaisir. Quiconque interrompt ces jeux risque de se trouver ciblé par le souffle incandescent et chargé de suie de la créature.

Un drake de cendres mesure environ 90 centimètres, auxquels il faut ajouter 1,20 mètre de queue qui semble sans arrêt dégager de la fumée. Il pèse moins qu'on pourrait le penser : à peine 5 kilos. Tous les trois hivers, quand les cheminées sont actives, les drakes mâles quittent leur antre pour chercher une compagne. Si le nouveau couple est installé dans une ville ou un village, le voisinage ne tarde pas à être au courant de leurs ébats, car l'air se charge tellement de suie qu'il en devient presque irrespirable. Les œufs fécondés suite à cette rencontre sont déposés dans une cheminée appropriée et l'un des parents se charge de veiller sur les jeunes jusqu'à ce qu'ils quittent le nid au bout de deux ans.

Des repaires volcaniques. Hors des villes, les drakes des cendres vivent dans des volcans ou à proximité, et ils passent leur temps à se plaindre de l'absence de voisins à persécuter. Dans la nature, un drake des cendres peut s'associer avec un dragon rouge ou un dragon de flammes, qui sont tous deux capables de fournir beaucoup de cendres à leur plus petit cousin.



DRAKE DE CENDRES

Dragon de Petite taille, neutre mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 117 (18d6 + 54)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)	9 (-1)	15 (+2)	10 (+0)

Jet de sauvegarde Dex +4
Compétence Discrétion +4
Résistance aux dégâts de feu
Immunité contre les états inconscient, paralysé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues commun, draconique
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Actions

Attaques multiples. Le drake de cendres fait une attaque de morsure et deux attaques de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (2d6 + 2) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts de feu.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (2d6 + 2) dégâts tranchants.

Nuage de cendres. Un drake de cendres peut battre des ailes pour créer un nuage de cendres centré sur lui et qui s'étend de 3 mètres dans toutes les directions. Ce nuage lui confère un abri partiel, ce qui n'empêche pas le drake de cendres de voir normalement à travers son propre nuage. Toute créature qui pénètre dans le nuage ou y commence son tour doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 ou devenir aveuglée pour 1d6 rounds.

Souffle de cendres (Recharge 6). Un drake de cendres crache des cendres brûlantes et suffocantes sur un cône de 6 mètres. Toutes les cibles qui se trouvent sur le trajet de ce cône subissent 14 (4d6) dégâts de feu et sont empoisonnées pour 1 minute ; si une cible réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13, elle diminue les dégâts de moitié et n'est pas empoisonnée. Une créature empoisonnée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit.

Drake de corail

Cette créature se détache soudain du paysage aquatique bigarré et nage vers la surface, afin de frapper de ses griffes fines comme des aiguilles, de ses dents lacérantes et de son cruel dard incurvé.

Un chasseur camouflé. Ce drake a l'apparence d'une branche de corail mobile et il est capable de changer la couleur et les motifs qui couvrent ses écailles pour mieux se fondre avec les proches anémones, coraux, algues ou oursins. Cette capacité d'adaptation confère à la créature une discrétion remarquable dans son habitat naturel. Elle évite le combat si elle le peut, préférant se cacher et protéger ses jeunes. Le corps d'un drake de corail est couvert de longues épines acérées et colorées qui ondulent et luisent sur le fond bleu de l'eau.

Tout en épines et en aiguilles. Le long museau de la créature se profile devant son étroit visage, où une panoplie d'épines et de fines protubérances forment une couronne en dents de scie. La gueule de ce drake contient plusieurs rangées de dents acérées, que les jeunes nettoient des restes de nourriture et des parasites. Il est doté d'appendices en forme de nageoires qui se terminent par des serres fines comme des aiguilles, et d'un dard recourbé entouré d'un anneau de minuscules barbelures au bout de sa longue queue.

Un drake de corail mesure 2,10 mètres du bout du museau à celui de son dard. La bête, mince et agile, pèse moins de 50 kilos. Les drakes de corail mâles et femelles portent leurs œufs délicats dans des poches situées dans leur gueule et leur gorge. Cette incubation orale permet aux œufs vulnérables d'être protégés, mais seule une poignée de jeunes atteint la maturité, car les parents utilisent leur progéniture affamée pour se défendre.

Des repaires empoisonnés. Les drakes de corail vivent dans les eaux chaudes, près de grands récifs de corail. Ils y excavent de petits antres où ils déposent un modeste trésor qu'ils défendent avec l'aide des habitants naturels de la zone. Les drakes de corail étant immunisés au poison, ils choisissent généralement d'installer leur antre au milieu de forêts d'oursins, d'anémones urticantes et de coraux toxiques.

Outre les humains, les grands rivaux des drakes de corail sont les dragons-tortues. Ces créatures sont en effet en compétition pour les terrains de chasse et les antres et elles s'affrontent donc pour prendre le contrôle des récifs les plus riches.

Drake de corail

Dragon de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 127 (15d8 + 60)
Vitesse 9 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	17(+3)	18 (+4)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +6
Compétence Acrobaties +6, Discrétion +6, Perception +4
Résistance aux dégâts de froid
Immunité contre les états à terre, empoisonné, inconscient, paralysé
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 17
Langue draconique
Dangerosité 7 (2 900 PX)

Camouflage. La couleur et la forme d'un drake de corail lui confèrent une discrétion accrue et il se trouve ainsi avantagé lors de tous ses tests de Discrétion quand il se trouve sous l'eau.

Respiration aquatique. Un drake de corail peut seulement respirer sous l'eau.

Actions

Attaques multiples. Le drake de corail fait une attaque de morsure, une attaque de griffes et une attaque de dard.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 15 (2d10 + 4) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 22 (4d8 + 4) dégâts tranchants.

Dard. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 15 (2d10 + 4) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou subir 7 (2d6) dégâts de poison au début de chacun de ses tours pendant 4 rounds. La créature peut refaire le jet de sauvegarde à la fin de son tour et elle met un terme à l'effet si elle le réussit.

Souffle (Recharge 5–6). Les drakes de corail conservent leur progéniture dans des poches spécialisées situées au niveau de la gorge. Ils peuvent appliquer une pression sur ces sacs pour cracher un cône de 4,50 mètres d'alevins. Chaque cible qui se trouve dans la zone d'effet subit 21 (6d6) dégâts perforants causés par des milliers de minuscules morsures et se trouve aveuglée pour 1d4 rounds ; si une cible réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, ces dégâts sont réduits de moitié et elle n'est pas aveuglée.



Drake de papier

Cette créature draconique tout en angles et à la peau translucide donne l'impression qu'elle n'est en réalité qu'un origami réalisé à partir d'une immense feuille de papier et plié avec soin pour reproduire en détail des griffes et des dents aiguisées comme des rasoirs.

Effaceurs de livres et de cartes. Ces drakes viennent de lointains pays exotiques, où le papier est aussi courant que le parchemin ou le vélin. On les trouve maintenant dans de nombreux endroits de la planète et ils ont, semble-t-il, effacé leur origine de l'histoire.

Les drakes de papier sont une vraie plaie pour les historiens et les lanceurs de sorts, car ils sont capables d'effacer l'encre et les pigments, ce qu'ils font d'ailleurs régulièrement de manière aléatoire pour des raisons esthétiques. Ils adorent en effet contempler le potentiel d'une page blanche, mais ils en effacent parfois le contenu de manière sélective afin de créer de beaux motifs à l'aide de l'encre restante.

Correcteurs d'erreurs. Certains drakes de papier ressentent le besoin compulsif de corriger les erreurs qu'ils trouvent dans des textes ou discours. Leur étrange pouvoir est alors regardé avec faveur. En effet, ces drakes de papiers aident les scribes à corriger leurs erreurs, à mettre à jour les textes dépassés ou effacent des volumes entiers, qui peuvent alors être remplis par un nouveau texte.

Des magiciens tatoueurs. Les dragons de papiers font parfois l'objet d'étranges rituels au cours desquels des magiciens tatouent de puissantes runes et symboles sur leur peau. Les drakes qui survivent à cette épreuve développent des pouvoir encore plus étranges et ésotériques, comme la capacité de « tamponner » du texte ou des images avec leurs pieds, celle d'animer des illustrations comme si elles étaient vivantes, ou même le pouvoir d'effacer le souvenir de mots écrits de la mémoire de quelqu'un comme s'ils effaçaient le texte d'une page.

Sous leur forme habituelle, les drakes de papier mesurent 1,20 mètre de long et pèsent environ 15 kilos. Ils sont généralement de couleur blanche ou beige, mais développent une teinte marron ou jaune avec l'âge.

DRAKE DE PAPIER

Dragon de Petite taille, neutre

Classe d'armure 13
Points de vie 78 (12d6 + 36)
Vitesse 12 m, vol 30 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	17 (+3)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Immunité contre les états paralysé, inconscient
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langues commun, draconique, elfique, nain
Dangerosité 2 (450 PX)

Mettre en rayon. Un drake de papier est capable de se plier sur lui-même afin de prendre une petite forme, presque plate, parfaite pour se cacher dans les rayons d'une bibliothèque. Quelqu'un qui manipule le drake (il ne suffit pas de jeter un coup d'oeil dans sa direction) est en mesure de déterminer qu'il ne s'agit pas un livre s'il réussit un test d'Intelligence (Nature ou Investigation) DD 11. Sous cette forme, le drake peut se déplacer par petits bonds ou voler (maladroitement, en battant des pages) de 1,50 m par tour.

Repliage (Recharge 5–6). Un drake de papier peut plier son corps pour lui donner différentes tailles et formes. Il peut ajuster sa taille d'une catégorie supérieure ou inférieure, mais il ne peut pas devenir plus petit que Très Petit ou plus grand que Moyen. Ce changement de taille ou de forme n'affecte pas ses statistiques.

Actions

Attaques multiples. Le drake fait une attaque de morsure, une attaque de griffes et une attaque de queue.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (3d6 + 3) dégâts tranchants.

Queue (Recharge 5–6). *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 16 (5d6 + 3) dégâts tranchants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, sans quoi elle est neutralisée pendant 1 round.



Drake de rouille

Il est facile de confondre un drake de rouille immobile avec un tas de déchets métalliques.

Disséminateur de rouille. En dehors de ses crocs et de ses griffes, qui ressemblent à des pointes de fer, cette créature draconique semble être constituée exclusivement de rouille. Chaque battement de ses ailes s'accompagne d'une pluie d'éclats rouillés.

Métalliques et dénaturés. De nombreux érudits pensent que les dragons de rouille sont une perversion de l'ordre naturel, obtenue soit par la corruption d'un oeuf de dragon métallique, soit par la transformation d'un tel dragon à l'aide d'un rituel. D'autres ont émis la théorie que leur état serait la conséquence d'une maladie touchant les jeunes dragons métalliques et ferreux. Jusqu'ici, personne n'a découvert le secret de leur origine.

D'abjectes mangeurs de ferrailles. Ces dégoûtantes créatures se nourrissent de rouille et sont réputées être des vecteurs de maladie.

Drake de rouille

Dragon de taille Moyenne, chaotique mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 161 (19d8 + 76)

Vitesse 6 m, fouissement 1,50 m, vol 30 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	15 (+2)	19 (+4)	12 (+1)	8 (-1)	8 (-1)

Compétences Perception +3, Discrétion +5

Immunité contre les dégâts de poison

Vulnérabilité aux dégâts d'acide

Immunité contre les états empoisonné et paralysé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues commun, draconique

Dangerosité 8 (3 900 PX)

Actions

Attaques multiples. Le drake fait une attaque de morsure et un balayage de queue.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 18 (3d8 + 5) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16, sans quoi elle contracte le tétanos du drake de rouille.

Balayage de queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d8 + 5) dégâts contondants.

Régurgitation de ferraille (Recharge 5–6). Un drake de rouille peut vomir du métal rouillé sur un cône de 4,50 mètres. Les cibles qui se trouvent dans la zone affectée subissent 55 (10d10) dégâts tranchants, ou moitié moins si elles réussissent un jet de Dextérité DD 15. Par ailleurs, les créatures affectées doivent également faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour éviter de contracter le tétanos du drake de rouille.

Tétanos du drake de rouille. Les symptômes de cette maladie se manifestent au bout de 1d4 jours : les créatures affectées font l'expérience de spasmes musculaires douloureux, notamment au niveau de la mâchoire. Au bout de chaque repos long, la créature affectée refait le jet de sauvegarde. Si elle échoue, elle subit une réduction de 1d3 points de Dextérité et est paralysée pendant 24 heures. Si elle réussit, elle ne subit pas de dégâts et se sent assez bien pour agir normalement pendant la journée. La créature répète cette opération jusqu'à ce qu'elle meure des suites de la perte de Dextérité, se remette naturellement en réussissant ses jets de sauvegardes après deux repos longs consécutifs, ou soit soignée avec *restauration inférieure* ou une magie comparable. Une fois guérie, la victime récupère 1d3 points de Dextérité après chaque repos long ; elle peut récupérer tous ses points de Dextérité d'un seul coup grâce à *restauration supérieure* ou une magie comparable.



Drake des ombres, ancien

Une grande créature draconique aux écailles noires et aux ailes d'ombre surgit soudain des ténèbres. Ses yeux sont animés de l'éclat rouge des braises et il s'exprime d'une voix de basse monotone.

Un humour particulier. Les anciens drakes des ombres sont malicieux et cupides. Ils sont capables de dévorer des chèvres ou des moutons afin d'écrire un message avec leurs os. Ils sont des brigands particulièrement doués et ils s'allient parfois à des bandes d'humanoïdes, dans la mesure où, bien entendu, ces arrangements seront clairement à leur avantage.

Des repaires isolés. Ils hantent les endroits sombres et isolés, comme les profondes cavernes, les forêts touffues et les ruines oubliées. Leur espérance de vie est particulièrement longue pour des drakes (ils atteignent souvent 250 ans). Ils s'accouplent rarement et abandonnent leurs œufs peu de temps avant leur éclosion.

Disparition dans les ombres. Un ancien drake des ombres se fond naturellement dans les ombres quand il se trouve dans une zone de lumière faible ou de ténèbres. Dans la mesure où il ne se contente pas de se cacher mais de devenir magiquement invisible dans les ombres, même la vision dans le noir ne suffit pas à le voir.

Ancien drake des ombres

Dragon de Grande taille, chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 114 (12d10 + 48)
Vitesse 6 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	13 (+1)	18 (+4)	8 (-1)	9 (-1)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +7, Cha +4
Compétences Discrétion +7, Perception +5
Vulnérabilité aux dégâts radiants
Immunité contre les dégâts de froid
Immunité contre les états inconscient, paralysé
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 15
Langues commun, draconique, umbral
Dangerosité 7 (2 900 PX)

Se fondre dans les ombres. Dans les zones de lumière faible ou de ténèbres, un ancien drake des ombres est considéré comme étant invisible. Une lumière artificielle, comme une lanterne, ou un sort, comme *lumière* ou *flamme éternelle*, ne suffit pas à contrer ce trait ; seuls la véritable lumière du soleil ou le sort *lumière du jour* le permet. Le drake ne peut pas utiliser ses pouvoirs accélération et souffle stygien quand il est invisible. Un ancien drake des ombres peut choisir d'utiliser ou non ce trait à volonté tant qu'il se trouve dans une zone de lumière faible ou de ténèbres.

Saut des ombres (3/jour). Un ancien drake des ombres peut voyager entre les ombres comme s'il utilisait le sort *porte dimensionnelle*. Ce déplacement magique doit commencer et se terminer dans une zone de lumière faible ou de ténèbres, et ces deux zones ne peuvent pas être distantes de plus de 18 mètres.

Accélération (3/jour). L'ancien drake des ombres peut faire une action de déplacement supplémentaire ce tour-ci. Il ne peut faire qu'une seule accélération par round.

Actions

Attaques multiples. Le drake fait une attaque de morsure et donne un coup de queue.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 22 (3d10 + 6) dégâts perforants.

Coup de queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 19 (3d8 + 6) dégâts contondants.

Souffle stygien (Recharge 5-6). L'ancien drake des ombres crache une boule de liquide noir, avec une portée maximum de 18 mètres. Elle explose en fin de course et crée un nuage glacé de brume noire de 6 mètres de rayon. Chaque créature qui se trouve dans la zone affectée subit 42 (12d6) dégâts de froid, ou moitié moins si elle réussit un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Dans la zone affectée, la brume éteint les lumières non magiques et dissipe les sources de lumière magiques de niveau 1 ou inférieur.

Qu'est-ce que l'umbral ?

L'umbral est la langue des elfes des ombres, un dialecte elfique corrompu et parlé par la plupart des créatures des ombres. Ceux qui le parlent gagnent un bonus de +1 à un test de Discrétion 1/jour.



Drake des profondeurs

Ce grand et troublant drake a des écailles d'un noir vitreux aux reflets violets. Ses traits allongés lui donnent un aspect surnaturel. Ses yeux noirs dénués d'expression semblent perdus dans le lointain. Un dard acéré se trouve au bout de sa longue queue.

Ami des goules. Les drakes des profondeurs se sont fait une place dans les royaumes souterrains en passant des marchés avec les darakhuls et autres races souterraines. Le poison de ces drakes permet en effet aux goules de toujours gonfler leurs rangs quand leur population diminue. En retour, les sous-fifres qui faillissent à leur seigneur sont donnés en pâture aux drakes.

Un amour pour les ténèbres. La vie souterraine a changé les drakes. Alors que la plupart des drakes se rapprochent des humanoïdes, ces créatures se sentent bien plus à l'aise au milieu des aberrations et des morts-vivants. Ils évitent la lumière du soleil et ils ne sortent à la surface qu'une fois la nuit tombée.

Peu nombreux. Quand un drake des profondeurs croise un de ses rares congénères, celui-ci devient son compagnon pour le reste de sa vie. De nature hermaphrodite, un drake peut changer de sexe une fois qu'il a rencontré son compagnon. Les drakes se reproduisent une fois tous les 10 à 20 ans, et pondent trois ou quatre œufs caoutchouteux de 90 centimètres de haut. Il arrive parfois que des morts-vivants ou des aberrations souterraines emmènent ces œufs dans leur ville pour entraîner les jeunes drakes. Dans certains endroits, posséder un « drake de maison » est symbole de grand prestige et les nécromanciens de la surface qui ont entendu parler de ces drakes sont souvent très enthousiastes à l'idée d'en acquérir un.

Les drakes des profondeurs font 3,60 mètres de long, sans compter leur queue de 90 centimètres, et ils peuvent peser jusqu'à 750 kilos. La couleur de leurs écailles en fait des prédateurs parfaitement adaptés aux ténèbres souterraines.



Drake des profondeurs

Dragon de Grande taille, chaotique mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 150 (20d10 + 40)

Vitesse 15 m, escalade 9 m, vol 30 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	19 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +6

Compétences Athlétisme +9, Perception +6, Perspicacité +6

Immunité contre les dégâts nécrotiques

Immunité contre les états inconscient, paralysé

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 16

Langues commun, commun des profondeurs, darakhul, draconique

Dangerosité 9 (5 000 PX)

Résistance à la magie. Le drake est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le drake fait une attaque de morsure, deux attaques de griffes et une attaque de dard.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 16 (2d10 + 5) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6+5) dégâts tranchants.

Dard. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 16 (2d10 + 5) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 ou être empoisonnée pour 4 rounds. Tant qu'elle est empoisonnée, la cible doit recommencer le jet de sauvegarde au début de son tour. Sur un succès, elle met fin à cet état. Sur un échec, elle subit 10 (3d6) dégâts de poison. Si *animation des morts* est lancé sur des créatures tuées par ce poison, le lanceur de sort n'a pas besoin d'utiliser de composantes matérielles.

Souffle (Recharge 5–6). Un drake des profondeurs crache sur une ligne 24 mètres de l'énergie crépitante qui fait se tordre ses victimes de douleur. Cette attaque inflige 35 (10d6) dégâts nécrotiques, ou moitié moins si une victime réussit un jet de sauvegarde de Constitution DD 16. Les cibles qui échouent à ce jet de sauvegarde doivent également réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16, sans quoi elles sont étourdies pendant 1d4 rounds.

Drake des tavernes

Cette créature replète se prélasse, l'air hébété. Un soupçon de sourire dévoile ses crocs.

Des piliers de bar à écailles. Les drakes des cavernes prennent leurs quartiers dans des bars bondés, des tavernes agitées ou des auberges pleines à craquer. Ils sont un fléau accompagné d'une bénédiction pour les taverniers et aubergistes, car ils aiment jouer avec les émotions des clients et peuvent aussi bien plonger les foules dans une joie extatique que déclencher des rixes sanglantes.

Les drakes des tavernes s'installent dans les villes et villages, mais les plus vieux d'entre eux finissent généralement par s'établir dans des auberges-relais. Dans le premier cas, ils se comportent souvent comme des farceurs et des fauteurs de troubles. Dans le second, ils se lient généralement d'amitié avec le propriétaire et l'aident à gérer le tempérament des clients colériques ou tristes en échange du gîte et d'une généreuse ardoise.

D'intarissables commères. Les drakes des tavernes passent leur temps à commérer. Perchés dans une de leurs cachettes dans les tavernes bondées, ils entendent de nombreuses histoires et revendent souvent ces informations. Ils constituent ainsi de bonnes sources pour savoir ce qu'il se passe en ville. Les drakes des tavernes les plus sournois et insolents n'hésitent pas à recourir au chantage, généralement afin de conforter leur position dans la taverne de leur choix.

Un patrimoine familial. Les drakes des tavernes mesurent en moyenne entre 30 et 60 centimètres, ils ont un ventre rebondi et pèsent environ 9 kilos. Leurs écailles sont d'une chaude couleur ambre avec des touches de crème ou de blanc, et ils ont des yeux brillants de couleur claire. D'après les archives, le drake des tavernes le plus vieux a tout juste dépassé 400 ans. Certains spécimens sont tellement appréciés des familles d'aubergistes chez qui ils s'installent qu'ils sont transmis d'une génération à l'autre comme un héritage.

DRAKE DES TAVERNES.

Dragon Très Petite taille, chaotique neutre

Classe d'armure 13

Points de vie 65 (10d4 + 40)

Vitesse 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	16 (+3)	19 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	16 (+3)

Jet de sauvegarde Dex +5

Compétences Perspicacité +3, Persuasion +5, Supercherie +5

Immunité contre les états inconscient, paralysé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues commun, draconique

Dangerosité 1/2 (100 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du drake est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *amis, moquerie cruelle*

5/jour chacun : *apaisement des émotions, fou rire, murmures dissonants, rayon empoisonné*

3/jour chacun : *confusion, invisibilité*

Incantation étourdissante. Quand une créature échoue à son jet de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme contre un sort lancé par un drake des tavernes, la créature oublie immédiatement qui lui a lancé le sort.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Griffes*. Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (2d4 + 3) dégâts tranchants.

Souffle (Recharge 5–6). Un drake des tavernes peut éructer un nuage de gaz intoxicant sur un cône de 4,50 mètres. Une créature qui se trouve prise dans ce nuage est empoisonnée pour 1 minute et doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 ou se trouver dans l'état étourdi pour 1d6 rounds.

Contact déroutant. Un drake des tavernes peut faire une attaque de contact qui confère à sa cible un bonus de +3 à ses tests de compétences basés sur la Dextérité et à ses attaques de corps à corps, mais qui la rend également confuse, comme si elle était sous l'effet du sort confusion. Cet effet dure 1d4 rounds. Si la cible réussit un jet de sauvegarde de Charisme DD 13, elle annule cet effet.

Drake pourpre

Les drakes pourpres sont faciles à repérer, avec leurs écailles de la couleur du sang séché, leur terrible dard de scorpion et l'étincelle malicieuse qui brille dans leurs yeux.

Des pillards féroces. Les drakes pourpres habitent dans des zones boisées, près de petites communautés contre lesquelles ils mènent des raids nocturnes afin d'allumer des feux puis de prendre en chasse les créatures qui tentent d'échapper aux flammes, une particularité qui les rend précieux aux yeux des tribus humanoïdes qui pratiquent le pillage. Les gobelins se font également une joie d'adopter un drake pourpre comme mascotte chargée de mettre le feu pendant qu'ils massacrent des gens. Les dragons rouges et les dragons de flammes traitent, dans le meilleur des cas, les drakes pourpres comme un animal familier. Les rapports entre ces créatures sont ainsi souvent délicats. En effet, un drake pourpre finit inévitablement par être insulté par un de ses plus grands cousins et la sournoise créature est alors capable de créer un véritable chemin enflammé menant à l'antre de ce dragon.

Confondus avec les pseudodragons. Les écailles et les traits des drakes pourpres sont assez proches de ceux des pseudodragons, et ils sont même capables d'imiter leur cri de chasse ou leur chant afin d'attirer une future victime. Une fois que leur proie est assez près, ils la carbonisent.

Comme les pseudodragons, ces drakes ressemblent aux dragons rouges en tout point, à l'exception de leur taille et de leur dard de scorpion. En moyenne un drake pourpre pèse 6 kilos et son corps mesure 45 centimètres, plus 45 centimètres supplémentaires de queue.

D'abjects familiers. Un drake pourpre accepte parfois de devenir le familier d'un lanceur de sort maléfique et si ces drakes sont trop sournois pour être véritablement loyaux ou dignes de confiance, ils défendent cependant leur maître avec férocité.

DRAKE POURPRE

Dragon de taille Très Petite, chaotique mauvais

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 54 (12d4 + 24)
Vitesse 4,50 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	8 (-1)	9 (-1)	14 (+2)

Jet de sauvegarde Dex +4
Compétences Acrobaties +4, Perception +1
Immunité contre les dégâts de feu
Immunité contre les états inconscient, paralysé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langues commun, draconique ; télépathie 18 m
Dangerosité 1 (200 PX)

Résistance à la magie. Le drake est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le drake pourpre fait une attaque de morsure et une attaque de dard.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants plus 4 (1d8) dégâts de feu.

Dard. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, sans quoi elle est empoisonnée pour 1 heure. Si elle échoue à son jet de sauvegarde de 5 ou plus, la cible subit 2 (1d4) dégâts de poison au début de chacun de ses tours pendant 3 rounds. La cible peut répéter le jet de sauvegarde à la fin de son tour afin de tenter de mettre fin à l'effet de manière anticipée.

Souffle (Recharge 5–6). Le drake crache du feu sur un cône de 4,50 mètres. Chaque cible qui se trouve dans le cône subit 18 (4d8) dégâts de feu, ou moitié moins si elle réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12.



Drake stellaire



Le corps de cette créature draconique est entouré d'un nuage de petites lumières clignotantes, comme des étoiles, qui se reflètent sur ses écailles métalliques.

Rentrés d'un long voyage. La curiosité d'un drake le pousse parfois à s'aventurer hors de son plan et il réunit ainsi des compagnons avec lesquels explorer le multivers. Quand ces drakes reviennent, leur apparence, leur comportement et leurs pouvoirs ont radicalement changé. Peu importe le type des drakes qui entreprent ce voyage, les créatures qui reviennent sont invariablement des drakes stellaires.

Protecteurs des mortels. Les drakes stellaires se considèrent comme les protecteurs du plan matériel. Ils considèrent que les entités originaires d'autres plans sont des gêneurs qui n'ont rien à faire avec les races humanoïdes et, à leurs yeux, les fiélons et les célestes représentent une même menace. Les drakes stellaires s'occupent de ces gêneurs par la diplomatie, l'intimidation ou la destruction. Il leur arrive de temps à autre de mener des excursions extraplanaires dont l'objectif est de faire passer le message que les intrus ne sont pas bienvenus.

Des lumières chatoyantes. L'apparence d'un drake stellaire diffère de celle de ses congénères essentiellement par ses écailles métalliques marbrées et par le halo de minuscules étoiles qui l'entoure. Un drake stellaire mesure 3 mètres et pèse environ 250 kilos.

DRAKE STELLAIRE

Dragon de Grande taille, neutre

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 189 (18d10 + 90)

Vitesse 12 m, vol 30 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	17 (+3)	21 (+5)	16 (+3)	24 (+7)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +10, Int +8, Sag +12, Cha +10

Compétences Arcanes +8, Histoire +8, Perception +12, Perspicacité +12, Religion +8

Immunité contre les dégâts de froid, de feu ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques

Immunité contre les états charmé, inconscient, paralysé, terrorisé

Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 22

Langues céleste, commun, draconique, elfique, infernal, nain, primordial

Dangerosité 15 (13 000 PX)

Résistance légendaire (2/jour). Si le drake stellaire rate un jet de sauvegarde, il peut choisir à la place de le réussir.

Résistance à la magie. Le drake est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme du drake sont magiques.

Nimbe étoilé. Le drake est entouré d'un nimbe tourbillonnant de minuscules lumières stellaires. Une créature douée de vision qui commence son tour dans un rayon de 3 mètres autour du drake doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 pour éviter de se trouver neutralisée. Au début du tour d'un personnage, celui-ci peut choisir de détourner le regard et se trouver alors immunisé contre cet effet jusqu'au début de son prochain tour. Cela dit, tant qu'il détourne le regard, il doit faire comme si le drake était invisible.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un drake est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 20). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *lueurs féeriques, rayon de lune*

3/jour : *changement de plan*

1/jour chacun : *entrave planaire, portail*

ACTIONS

Attaques multiples. Le drake porte une attaque de morsure et deux de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 16 (2d10 + 5) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 15 (3d6 + 5) dégâts tranchants.

Souffle (Recharge 5–6). Le drake crache du feu ou de l'air glacé sur un cône de 12 mètres. Chaque créature qui se trouve dans le cône subit 78 (12d12) dégâts de feu ou de froid, ou moitié moins si elle réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18.

Étoile ardente (1/jour). *Attaque de sort à distance :* +12 pour toucher, portée 36 m, une cible. *Touché :* 65 (10d12) dégâts de force et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18, sans quoi elle se trouve aveuglée de manière permanente.

ACTIONS LÉGENDAIRES.

Le drake peut faire trois actions légendaires parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, le drake récupère les actions légendaires dépensées.

Attaque de morsure. Le drake fait une attaque de morsure.

Nova (coûte 2 actions). Le drake double temporairement le rayon et l'intensité de son nimbe étoilé. Toutes les créatures douées de vision qui se trouvent dans un rayon de 6 mètres autour du drake doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 ou se trouver dans l'état aveuglé jusqu'à la fin de son prochain suivant. Les personnages qui détournent le regard sont immunisés à la nova.

Pâles étincelles. Le drake lance *lueurs féeriques* ou *rayon de lune*.

Drakon

Ces serpents ailés sont des bêtes du littoral que l'on confond souvent avec des dragons véritables ou des vouivres. Ils ne sont ni l'un ni l'autre, mais ne représentent pas moins un danger mortel.

De l'acide brûlant. Les crocs d'un drakon n'inoculent pas de venin, mais son estomac produit des sucs gastriques acides et volatiles qui rendent ses attaques plus dangereuses. Ainsi, la salive acide des drakons se dépose sur les créatures qu'ils mordent et ils peuvent également éructer des nuages de vapeur brûlante. L'air de leurs repaires est lourd de la puanteur qui se dégage de ces vapeurs acides et des gouttelettes de liquide brûlant qui en est à l'origine.

Regard dissolvant. D'un seul regard, un drakon est capable de paralyser une créature et de la dissoudre.

Des animaux du littoral. Les drakons s'installent sur des côtes chaudes et inhabitées, dont ils explorent le rivage et le plateau continental, passant autant de temps sous l'eau qu'à la surface. Heureusement, ils s'aventurent rarement bien loin dans les terres.

Drakon

Bête de Grande taille, non alignée

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 105 (14d10 + 28)

Vitesse 9 m, vol 18 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	19 (+4)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	10 (+0)

Compétences Discrétion +7, Perception +4

Résistance aux dégâts d'acide

Immunité contre l'état paralysé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues —

Dangerosité 5 (1 800 PX)

Regard dissolvant. Quand une créature qui peut voir les yeux d'un drakon se trouve dans un rayon de 9 mètres de lui et que ce dernier n'est pas neutralisé et peut également la voir, il peut la forcer à faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. Sur un échec, la créature subit 3 (1d6) dégâts d'acide, son maximum de points de vie est réduit du même nombre de points (jusqu'à ce qu'elle ait terminé un repos long) et elle est paralysée jusqu'au début de son prochain tour. Sauf si elle est surprise, une créature peut détourner le regard au début de son tour pour éviter d'avoir à faire ce jet de sauvegarde. Si la créature choisit cette option, elle ne peut pas voir le drakon jusqu'au début de son prochain tour, et doit à ce moment choisir de nouveau si elle détourne le regard ou non. Si la créature regarde en direction du drakon avant le début de son tour suivant, elle doit immédiatement faire le jet de sauvegarde.

Actions

Attaques multiples. Le drakon fait une attaque de morsure et une attaque avec sa queue.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants plus 10 (4d4) dégâts d'acide.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8 + 4) dégâts contondants.

Souffle acide (recharge 5-6). Le drakon crache des vapeurs acides sur un cône de 4,50 mètres. Toutes les créatures dans la zone affectée subissent 28 (8d6) dégâts acides, ou moitié moins si elles réussissent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13.



Dryade épine-du-crépuscule

Une dryade épine-du-crépuscule est une femme à la beauté saisissante et aux traits féeriques, dont la peau est de la couleur de l'ardoise. On les rencontre souvent à l'ombre d'arbres vénérables. Elles sont vêtues de vignes et de feuilles, mais il est difficile de déterminer exactement où finissent ces apparats et où commence la dryade.

Des esprits des plantes grimpantes. Les dryades épine-du-crépuscule sont des esprits liés aux plantes grimpantes épineuses. Elles cherchent des arbres morts qui serviront de support à leurs vignes. Elles peuvent voyager à travers les arbres pour échapper à leurs adversaires, mais doivent rester à proximité de leurs vignes.

Créatrices de gardiens. Les dryades épine-du-crépuscule utilisent leurs vignes et les plantes qui se trouvent dans leurs clairières pour se défendre. Elles sont capables d'animer des squelettes de troll des lianes d'une force considérable ainsi que des squelettes ordinaires, des enfants des bruyères et d'autres horreurs. Ces défenseurs sont tous liés aux arbres et aux vignes qui les animent et sont contrôlés par leurs cœurs qui se trouvent dans les arbres. Si ces cœurs sont détruits, leurs serviteurs se flétrissent ou s'enfuient.

DRYADE ÉPINE-DU-CRÉPUSCULE

Fée de taille Moyenne, chaotique

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 77 (14d8 + 14)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	20 (+5)	13 (+1)	14 (+2)	15 (+2)	24 (+7)

Jets de sauvegarde Con +3, Sag +4

Compétences Discrétion +7, Dressage +4, Nature +6, Perception +4, Persuasion +9, Supercherie +9

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15

Langues commun, elfique, sylvestre, umbral

Dangerosité 3 (700 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée de la dryade est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17). Elle peut lancer les sorts suivants de façon innée sans composantes matérielles :

À volonté : *druidisme, lumières dansantes*

3/jour chacun : *charme-personne, enchevêtrement, invisibilité, projectile magique*

1/jour chacun : *contresort, dissipation de la magie, gourdin magique, mur d'épines, nappe de brouillard, peau d'écorce, suggestion*

Résistance à la magie. La dryade est avantagée lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Communication avec les bêtes et les plantes. La dryade est capable de communiquer avec les bêtes et les plantes comme s'ils avaient une langue en commun.

Passage par les arbres. Une fois pendant son tour, la dryade peut dépenser 3 mètres de déplacement pour pénétrer dans un arbre mort à sa portée et émerger d'un autre arbre mort qui se trouve dans un rayon de 18 mètres du premier. Elle apparaît alors dans un emplacement inoccupé à 1,50 mètre de ce second arbre. Les deux arbres doivent être de taille Grande ou supérieure.

Dépendance aux arbres. La dryade possède un lien mystique avec ses vignes et elle doit rester en permanence dans un rayon de 300 mètres de celles-ci, ou se trouver dans l'état empoisonné. Si elle reste hors de portée de ses vignes pendant 24 heures, elle subit une réduction de 1d6 points de Constitution et 1d6 points supplémentaire par jour qui suit, jusqu'à ce que cet éloignement tue la dryade. Une dryade peut créer un lien avec une nouvelle vigne au terme d'un rituel de 24 heures.

ACTIONS

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 7 (1d4 + 5) dégâts perforants.

Arc long. *Attaque d'arme à distance :* +7 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 9 (1d8 + 5) dégâts perforants.



LES DRYADES À MIDGARD

On croise généralement ces dryades près des ruines d'Épine, dans la forêt d'Arbonesse, et dans les Royaumes des ombres. Elles sont proches de fées sombres et on pense qu'elles étaient à l'origine des dryades ordinaires qui se sont laissé attirer par la corruption du monde des ombres. Leur maîtrise de l'umbral, la langue des ombres, trahit de manière incontestable leurs liens avec ce monde plus sombre.

Dullahan



Un cheval noir surgit d'entre les ombres. De la vapeur sort de ses naseaux dilatés. Son cavalier, entièrement vêtu de cuir noir, lève un bras au bout duquel se trouve non pas une lanterne, mais sa propre tête, tranchée et grimaçante.

Bien qu'il donne l'impression d'être un cavalier sans tête chevauchant un cheval noir, un dullahan est une unique créature. L'esprit féerique prend la forme d'un cavalier tenant sa tête devant lui comme une lanterne ou, plus rarement, celle d'un ogre portant sa propre tête sous un bras.

Annonciateurs de mort. Les dullahans sont des créatures macabres qui viennent des plus sombres cours des fées et qui avancent main dans la main avec la mort. Ils se mettent parfois au service de puissants seigneurs et dames fées pour lesquels ils remplissent les rôles de héraut, de barde ou d'ambassadeur. Le plus souvent, pourtant, ils apportent la mort à un misérable qui a éveillé le courroux de leur maître.

De nature implacable. Un dullahan n'a pas besoin de manger, de boire ou de dormir.

Dullahan

Fée de Grande taille, loyale mauvaise

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 178 (17d10 + 85)

Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	18 (+4)	20 (+5)	13 (+1)	15 (+2)	17 (+3)

Compétences Intimidation +7, Perception +6, Persuasion +7, Survie +6

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les dégâts nécrotiques

Immunité contre les états charmé, empoisonné, terrorisé

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 16

Langues commun, elfique, sylvestre

Dangerosité 11 (7 200 PX)

Regard lugubre. Si une créature commence son tour dans un rayon de 9 mètres d'un dullahan, qui n'est pas neutralisé et qui peut la voir, et que cette créature peut également voir les yeux du dullahan dans sa tête tranchée, celui-ci peut forcer la créature à faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15. Sur un échec, elle est terrorisée jusqu'au début de son prochain tour. Tant qu'elle est terrorisée, la créature est forcée de s'éloigner du dullahan et elle ne peut utiliser son action que pour se précipiter. Par contre, si la créature est sous l'effet du trait destin funeste du dullahan, elle se trouve entravée tant qu'elle est terrorisée.

Sauf si elle est surprise, une créature peut détourner le regard au début de son tour pour éviter d'avoir à faire le jet de sauvegarde. Si elle détourne le regard, la créature ne voit plus le dullahan jusqu'au début de son prochain tour, et elle devra à ce moment choisir de nouveau si elle détourne le regard ou non. Si la créature regarde en direction du dullahan entre-temps, elle doit immédiatement faire le jet de sauvegarde.

Destin funeste (1/jour). Par une action bonus, un dullahan peut condamner magiquement une créature. Il sait alors dans quelle direction la créature condamnée se trouve tant qu'elle est sur le même plan que lui.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un dullahan est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles ou somatiques :

À volonté : *contact glacial, déblocage, fléau, maléfice*

3/jour chacun : *simulacre de vie, voir l'invisible*

1/jour : *flétrissement*

Avancée inexorable. Un dullahan traverse sans mal les terrains difficiles et il peut avancer sur l'eau et les autres surfaces liquides.

Actions

Attaques multiples. Le dullahan fait deux attaques avec son fouet d'échine.

Fouet d'échine. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d10 + 4) dégâts tranchants plus 10 (3d10) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, sans quoi elle se tord de douleur et tombe à terre.

Sceller le destin. Le dullahan désigne une créature marquée par destin funeste, qui se trouve dans un rayon de 12 mètres et qu'il peut voir. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 contre cette magie ou tomber immédiatement à 0 point de vie. Si une créature réussit son jet de sauvegarde, elle est immunisée contre cet effet pour 24 heures.

Réactions

Regard interposé. Quand le dullahan est touché par une attaque de corps à corps, il peut déplacer sa tête tranchée pour la mettre en face de celle de son attaquant. Celui-ci se trouve alors immédiatement affecté par le regard lugubre du dullahan. Si la créature détournait le regard pendant ce tour, elle doit quand même faire le jet de sauvegarde, mais elle est avantagée lors de celui-ci.

Eala

Cette créature a l'apparence d'un cygne aux plumes de métal brillant. Quand elle inhale, les plumes de son torse se mettent à briller d'un éclat rouge.

Les ealai sont des créatures originaires du plan de l'ombre, aussi belles que dangereuses. Comme un cygne du plan matériel, un eala est doté de plumes, mais celles-ci sont faites d'un métal luisant et elles sont tranchantes comme des rasoirs.

Un régime à base de métaux. Le plumage d'un eala affiche un mélange impressionnant de teintes métalliques, qui varient en fonction de son régime alimentaire. Un eala utilise son souffle de feu pour faire fondre des métaux à bas point de fusion, comme l'or, l'argent, l'étain, le cuivre et le bronze. Sous cette forme, il peut se nourrir de ces métaux, dont une partie migre dans ses dangereuses plumes. Les ealai dont le plumage est marqué par une couleur prédominante, voire unique, sont très recherchés.

EALA

Créature monstrueuse de Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 15 (naturelle)
Points de vie 40 (9d6 + 9)
Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	2 (−4)	12 (+1)	16 (+3)

Jet de sauvegarde Dex +5
Immunité contre les dégâts de feu
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langues —
Dangerosité 2 (450 PX)

Actions

Attaques multiples. Un eala fait deux attaques avec ses rémiges tranchantes.

Rémiges tranchantes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants.

Souffle de feu (recharge 5-6). L'eala crache du feu sur un cône de 6 mètres. Chaque créature qui se trouve dans la zone affectée doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11. Une créature subit 10 (3d6) dégâts de feu sur un échec et moitié moins sur une réussite. Le souffle de feu d'un eala met le feu aux objets inflammables et fait fondre les métaux malléables qui se trouvent dans la zone d'effet et qui ne sont ni portés ni transportés par une créature.

Réactions

Chant du cygne. Quand un eala est réduit à 0 point de vie, il peut utiliser son dernier souffle pour entonner un beau chant plaintif. Les créatures qui se trouvent dans un rayon de 6 mètres de lui et qui peuvent l'entendre doivent réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 13 ou se trouver neutralisées pendant 1 round. Une créature neutralisée voit sa vitesse réduite à 0.

Les ealai à Midgard

Les ealai sont les favoris de Sarastra, la Reine de la Nuit et de la Magie, une des dirigeantes des fées des ombres. Elle apprécie notamment les ealai d'un noir de jais et récompense tous ceux qui viennent gonfler son troupeau du Palais d'hiver d'un nouveau spécimen de ce type. Ces individus reçoivent une dague magique et le titre d'« honorable attrapeur d'ealai » ou, s'ils reproduisent l'exploit, du titre de « Seigneur ou Dame des plumes noires ».



Edimmu

Un vent maléfique vient du désert et assèche ceux qu'il touche tout en leur susurrant des plans maléfiques. Ces vents sont des edimmus.

Des exilés aigris. Les tribus des déserts et des plaines condamnent souvent les criminels à une vie d'errance en exil. Un criminel qui a été banni et qui meurt de soif revient parfois sous la forme d'un edimmu, un mort-vivant plein de haine qui blâme tous les être vivants doués de raison de son sort.

Retour persistant. À moins que son corps ne soit découvert et reçoive les rites funéraires adaptés, il est presque impossible de détruire un edimmu. Ces morts-vivants restent généralement à proximité de leur cadavre, mais ils suivent fréquemment les proies qu'ils ont maudites afin de s'assurer que leur destin est scellé. Une fois ces créatures mortes, les edimmus retournent sur le site de leur trépas.

De nature morte-vivante. Un edimmu n'a pas besoin de respirer, manger, boire ou dormir.



EDIMMU

Mort-vivant de taille Moyenne, chaotique mauvais

Classe d'armure 15

Points de vie 75 (10d8 + 30)

Vitesse 0 m, vol 18 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (–5)	19 (+4)	16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	13 (+1)

Résistance aux dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre, de tonnerre ; contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les dégâts nécrotiques, de poison

Immunité contre les états charmé, épuisé, empoigné, terrifié, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé, inconscient

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 11

Langue commun mais ne peut pas parler

Dangerosité 4 (1 100 PX)

Reconstitution. S'il est détruit, un edimmu se relève de nouveau d'entre les morts au bout de 2d4 jours. Afin de le détruire de manière définitive, il faut enterrer ses restes mortels de manière appropriée sur une terre consacrée ou sanctifiée. Les edimmus s'éloignent rarement de plus de 1,50 kilomètre de l'endroit de leur mort.

Déplacement intangible. Un edimmu peut se déplacer au travers des autres créatures et des objets comme s'il s'agissait d'un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour au sein d'un objet.

ACTIONS

Déshydrateur. *Attaque de sort au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 21 (6d6) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 ou voir son maximum de points de vie réduit d'une quantité égale aux dégâts subis. En outre, elle se trouve dans l'état étourdi pendant 1 minute et reçoit un niveau d'épuisement. Une créature étourdie refait son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet sur une réussite. La réduction du maximum de points de vie persiste jusqu'à ce que la créature finisse un repos long et boive une grande quantité d'eau, ou qu'elle bénéficie d'un sort de *restauration supérieure* ou d'une magie comparable. La cible meurt si cet effet réduit son maximum de points de vie à 0.

Einherjar

Les einherjars sont de robustes guerriers barbus entourés d'une aura dorée, vêtus d'une cotte de mailles et qui manient une hache à deux mains et un bouclier de chêne. Ils portent chacun un écusson et un symbole unique et on raconte qu'aucun d'eux ne tresse sa barbe de façon entièrement identique.

Ils sont les esprits des guerriers choisis par les valkyries pour être emmenés au Valhalla afin de combattre les géants pour le compte des dieux. Les einherjars sont de grands guerriers qui festoient de sanglier et se gorgent d'hydromel chaque soir, puis passent leurs journées à se préparer pour le Ragnarök. Une part de cette préparation consiste à s'entraîner au combat et une autre à mener des raids contre les contre des géants jotnar et thursirs afin de mettre leur force à l'épreuve. Peu importe le nombre de fois où ils meurent, les einherjars reparaissent chaque matin dans le hall d'Odin. Ils n'ont pas peur de la mort et leur courage fait honte à ceux qui n'en font pas preuve également.

Des défenseurs du monde mortel. De temps en temps, les hommes-corbeaux guident une troupe d'einherjars contre des sbires de Loki ou des serviteurs de Borée. Ces raids se soldent généralement par de petites batailles, mais les einherjars savent qu'ils ne font que retarder la venue inévitable du serpent-monde et de ses nombreux rejetons maléfiques. Cela les pousse à faire des efforts encore plus grands quand ils affrontent les géants, les démons, les lindwurms et d'autres créatures mauvaises. Cela dit, ils ne sont pas eux-mêmes des modèles de sainteté. Ils boivent, se débauchent, giflent et chatouillent, se vantent et pètent en compagnie des plus bruyants et vantards des Asgardiens. À la différence de la plupart des autres créatures extraplanaires, ils sont très humains, peut-être juste un peu trop portés sur les excès.

Peur des dragons. Les einherjars ont clairement un faible pour les ratatosks et les hommes-corbeaux, mais ils sont habités par une peur superstitieuse de tous les dragons. Ils chassent, chevauchent ou font parfois la fête en compagnie des seigneurs et dames fées, notamment le Roi des Ours, la Reine des Neiges et le Grand Veneur.

Interdiction de parler aux vivants. En théorie, les einherjars ont l'interdiction de parler aux vivants : ils doivent transmettre leurs messages par l'intermédiaire d'une valkyrie, d'un ratatosk, d'un homme-corbeau ou d'un membre d'une autre race alliée à Asgard. En pratique, ils enfreignent régulièrement cette règle. Cependant, si un serviteur de Loki s'en rend compte, il est en mesure de renvoyer le coupable au Valhalla pour le reste de la journée.

EINHERJAR

Humanoïde de taille Moyenne, chaotique neutre

Classe d'armure 18 (cotte de mailles et bouclier)

Points de vie 119 (14d8 + 56)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	16 (+3)	19 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Compétences Dressage +5, Intimidation +6, Perception +5

Résistance aux dégâts infligés par les armes perforantes qui ne sont pas magiques

Sens vision dans le noir 18 m, vision parfaite 18 m, Perception passive 15

Langues céleste, commun

Dangerosité 7 (2 900 PX)

Haches d'armes asgardiennes. Ces haches ont été forgées au Valhalla et une magie runique permet à leur fil d'être toujours aiguisé. Elles bénéficient d'un enchantement +2 et d'un second dé de dégâts. Leur magie doit être renouvelée chaque semaine par une valkyrie ou Odin lui-même.

Guerroyeur. Les einherjars adorent se battre et jamais ils ne tournent le dos à un duel ou évitent un combat, même si celui-ci est perdu d'avance. Après tout, le Valhalla les attend.

Fureur au combat. Une fois qu'un einherjar a été réduit à 30 pv ou moins, il est avantagé lors de toutes ses attaques.

Regard terrible. Le regard d'un einherjar est particulièrement perçant et intimidant. En conséquence, un einherjar est avantagé lors de ses tests d'Intimidation.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un einherjar est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté — *bénédiction, épargner les mourants*

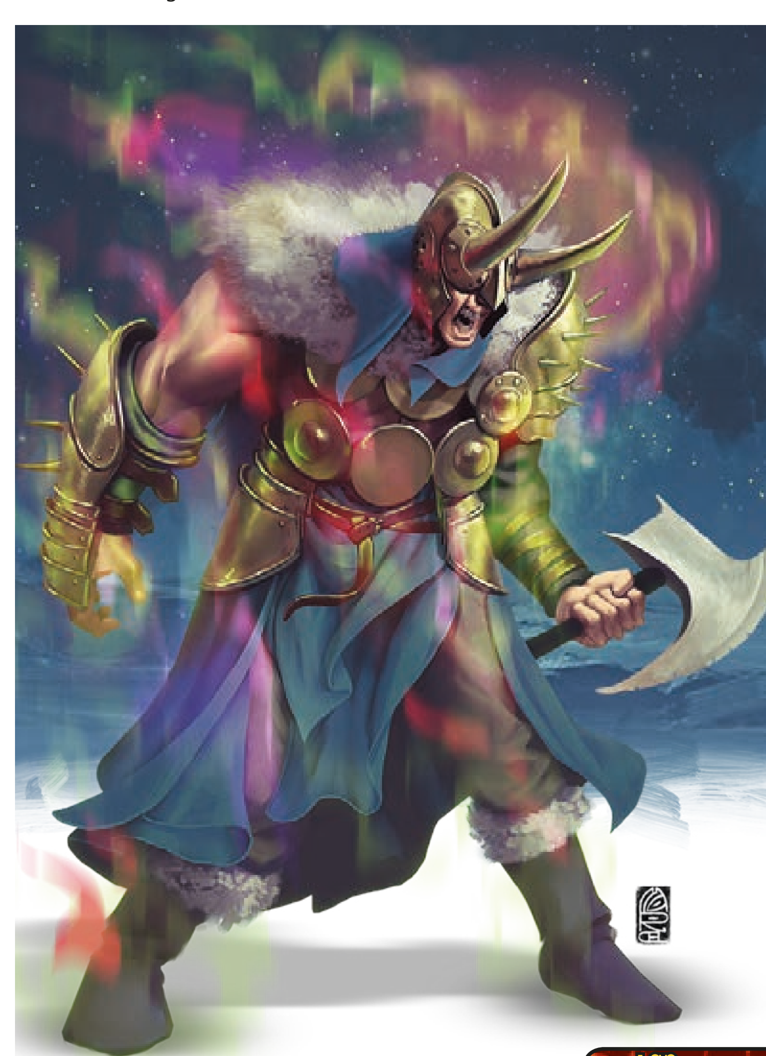
1/jour chacun — *protection contre la mort, esprits gardiens*

ACTIONS

Attaques multiples. Un einherjar fait trois attaques avec sa hache d'armes asgardienne ou une avec sa hachette.

Hache d'armes asgardienne. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 15 (2d8 + 6) dégâts tranchants à une main ou 17 (2d10 + 6) à deux mains.

Hachette. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6 + 4) dégâts tranchants.



Eleinomae

Les eleinomaes, ou nymphes des marais, sont de magnifiques fées qui règnent sur les zones marécageuses de tout type, qu'elles soient gelées ou tropicales. Elles sont vêtues de robes caractéristiques confectionnées à l'aide de roseaux et de nénuphars.

Des filets pour attraper les voyageurs. Les eleinomaes sont des créatures cruelles et dépravées qui usent de leurs charmes et d'illusions pour séduire les voyageurs et les attirer dans un linceul aquatique. Elles capturent leurs victimes à l'aide de filets de roseaux et d'herbes tressés qu'elles décorent de magnifiques fleurs dégageant un parfum enivrant et envoûtant.

Des cimetières aquatiques. Elles ont la réputation de faire de leurs plus beaux captifs leurs compagnons, du moins pour un temps, car elles finissent toujours par se lasser de leur compagnie et les noyer. Beaucoup d'eleinomaes préservent les corps de leurs compagnons dans des cimetières aquatiques, où ils reposent au milieu de champs de nénuphars et forment un auditoire silencieux pour les chants de leur bourreau. Les eleinomaes font généralement garder leurs cimetières par des alliés qu'elles ont charmés ou d'autres sentinelles.

Des chanteuses vaniteuses. Les eleinomaes ont peu de faiblesses, mais elles font preuve d'une vanité et d'un excès de confiance qui peuvent être exploités pour les vaincre. Elles sont en effet fières de leur douce voix et de l'habileté avec laquelle elles composent des chansons et des harmonies.



ELEINOMAE

Fée de taille Moyenne, chaotique mauvaise

Classe d'armure 18

Points de vie 112 (15d8 + 45)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	19 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde For +4, Dex +7, Con +6, Int +5, Sag +5, Cha +7

Compétences Supercherie +7, Perspicacité +5, Perception +5

Sens Perception passive 15

Langues aquatique, commun, elfique, sylvestre

Dangerosité 5 (1 800 PX)

Grâce surnaturelle. Le modificateur de Charisme d'une eleinomae est ajouté à sa classe d'armure (inclus dans les statistiques).

Marche sur les roseaux. Une eleinomae peut traverser les broussailles ou les rivières sans avoir besoin de faire de test de caractéristique. Par ailleurs, un terrain difficile de ce type ne lui coûte pas de déplacement supplémentaire.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'une eleinomae est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *lumières dansantes*

3/jour chacun : *charme-personne, suggestion*

2/jour chacun : *terrain hallucinatoire, image majeure*

Actions

Attaques multiples : L'eleinomae fait trois attaques avec sa dague et une attaque avec son filet de roseau fleuri.

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 6 (1d4 + 4) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts de poison.

Filet de roseau fleuri. *Attaque d'arme à distance :* +7 pour toucher, portée 1,50/4,50 m, une créature de taille Grande ou inférieure. *Touché :* La cible est désavantagée lors de ses jets de sauvegarde de Sagesse pendant 1 minute et est entravée. Une créature peut se libérer elle-même ou libérer une autre créature de cette entrave par une action si elle réussit un test de Force DD 15 ou inflige 5 dégâts tranchants au filet (CA 10).

Les eleinomaes à Midgard

On les rencontre surtout à Verrayne, dans le Jardin de Carnessa et dans les terres du Sud. Elles sont vénérées par certaines tribus de gobelins et font du commerce avec des guenaudes sanglantes et des alchimistes de Maillon.

Elfes, fées des ombres

« Un mot bienveillant est capable de vous ouvrir même des portes de fer. »

— Crépuscule, courtisan fée des ombres

Pour la majorité des gens, les fées des ombres ne sont guère plus que des ombres dansantes parmi les feuilles. Pour les érudits, cependant, il s'agit des créatures qui ont tout appris aux danseurs des ombres, mais qui conservent encore de nombreux secrets. Elles étaient autrefois des elfes comme tous les autres, vivant dans les terres mortelles et sous le soleil, jusqu'à ce qu'une ancienne catastrophe les pousse à se réfugier dans les ténèbres, où elles sont devenues des créatures de l'ombre. Bien qu'on puisse les rencontrer sur le plan matériel, elles sont inextricablement liées au plan des ombres, où repose le siège de leur pouvoir et de leur culture.

Les fées des ombres ressemblent superficiellement aux autres elfes, mais on les confond rarement avec leurs cousins de la lumière. La couleur de leur peau varie et peut aussi bien être d'un blanc d'albâtre que d'un noir d'ébène, ou de toutes les nuances de gris entre les deux, mais elle est singulièrement dénuée de couleur. La peau de quelques-unes d'entre elles scintille. De nombreuses fées des ombres possèdent des cornes qui émergent de leur chevelure. Chez certaines, il s'agit de légères excroissances, alors que d'autres ont de grandes cornes. D'autres fées se distinguent également par leur impressionnante dentition.

Une nature duelle. Les fées des ombres sont des êtres de contradiction. Elles ont hérité de certains des meilleurs traits des elfes, mais ceux-ci sont tempérés par des aspects bien moins nobles. Ainsi, elles sont aussi susceptibles d'agir de manière délibérée et résolue que de laisser libre cours à leurs accès fantasques. Les créatures mortelles qui tentent de cerner les motivations des fées des ombres doivent se préparer à une expérience déstabilisante, car celles-ci sont bien souvent illogiques et capricieuses et elles semblent adorer irriter ceux qui les entourent.

Une gouvernance partagée. La cour d'Été et la cour d'Hiver dirigent toutes deux les fées des ombres lors de la saison appropriée. L'enchaînement de ces saisons ne semble pas lié à un calendrier ou un agenda précis et penche plutôt en faveur de l'été. La Reine de la Nuit et de la Magie et le Roi Baigné de Lune, dirigent tour à tour les fées des ombres, la première à la cour d'Été et le second à la cour d'Hiver.

Les autres fées les appellent les Scáthsidhes (prononcé scAH-chii), ou fées ombragées, et on estime généralement qu'elles font partie des unseelies. Les fées des ombres refusent quant à elles cette catégorisation. Elles-mêmes estiment faire partie des sidhes et être une extension de la cour Féerique blanche.

La portée des ténèbres. Le lien que les fées des ombres partagent avec les ténèbres leur permet de parcourir de grandes distances à travers celles-ci pour se rendre d'un lieu à un autre. Les fées des ombres ne se contentent cependant pas de toutes pouvoir voyager instantanément d'une zone d'ombre à une autre, elles contrôlent également les mystérieuses et puissantes routes des ombres. Les routes des ombres sont des passages magiques qui relient entre eux deux points du plan matériel en faisant un détour par le plan de l'ombre et qui permettent ainsi aux fées des ombres de se déplacer rapidement et en secret. Elles peuvent notamment utiliser ces routes pour le transport des armes de guerre, de marchandises ou d'alliés.

Les fées des ombres comprennent instinctivement comment fonctionnent les routes des ombres et elles savent naturellement ouvrir les portails qui permettent d'y accéder et gérer les dangers qui se trouvent sur ces routes. Leur lien avec les ténèbres a cependant un prix, qui est que les fées des ombres craignent la lumière du soleil.

Duelliste

Cet elfe à la peau pâle porte une cuirasse brillante sur des vêtements ajustés. Il est rapide comme le vent et évite les coups qui lui sont portés avec une facilité déconcertante. Quand, souriant, il arrête enfin de bouger, sa lame a pris une teinte écarlate.

Les fées des ombres duellistes sont des guerriers d'élite, souvent d'origine noble. D'une rapidité et d'une assurance sans pareilles, ils sont généralement plus grands et vigoureux que leurs congénères. Leur armure, leurs vêtements et leurs armes sont d'une facture exquise et ont été confectionnés à partir des meilleurs matériaux, comme il sied à des personnages d'un tel rang.

Les nobles fées des ombres, hommes ou femmes, ne sont pas à prendre à la légère. En effet, de nombreux courtisans et politiciens manient leur lame avec une efficacité redoutable et ils ont la réputation d'utiliser des poisons virulents. Un duelliste chevronné sera souvent le champion de son seigneur, prêt à prendre sa place lors d'un duel ou à veiller sur lui comme un garde du corps d'élite.

Enchanteresse

Cette ravissante fée des ombres se déplace avec grâce et charme. Elle parle d'une douce voix cristalline et tous ceux qui l'entendent oublient leurs soucis et leur tristesse.

Au-delà de sa grande beauté physique, cependant, une enchanteresse fée des ombres est capable par sa simple présence d'intimider le plus robuste des adversaires. Les enchanteresses portent bien leur nom. Il s'agit presque tout le temps de femmes et leur beauté est vraiment incomparable. On ne peut les prendre pour des fées des ombres communes que si elles le souhaitent.

Les enchanteresses sont également de puissantes lanceuses de sorts, qui savent charger leurs mots et leurs manières de la séduisante puissance des ombres et peuvent, à l'aide de quelques mots et d'un sourire ravageur, faire se retourner leurs ennemis les uns contre les autres. Elles ne se reposent pas seulement sur la puissance de leur esprit et manient des lames forgées par les fées, chargées de pouvoir et capables de déchirer l'esprit de leurs victimes en même temps que leurs chairs.

Chasseur forestier

Les ombres vacillent très légèrement, voilà le seul indice qui révèle la présence de l'elfe à la peau d'ébène qui se cache dans la pénombre avant qu'une pluie de flèches s'abatte sur ses ennemis.

Vêtus d'une cotte de mailles et d'un justaucorps de cuir de facture exquise, les chasseurs forestiers sont encore plus agiles et gracieux que la plupart de leurs congénères. Physiquement, seules leurs manières et leurs compétences permettent de les distinguer des autres fées des ombres et, à ce moment, il est généralement déjà trop tard.

Les chasseurs forestiers parcourent les profondeurs des bois connectés aux routes des ombres, ainsi que les sombres reflets du plan de l'ombre. Ils sont des traqueurs et des pisteurs de talent, qui chassent des animaux et des proies plus dangereuses. Ils sont nombreux à avoir participé à la Haute-Chasse et quand un chasseur a eu l'honneur de chevaucher aux côtés du Grand Veneur, on le regarde généralement avec respect et même crainte. La croyance populaire veut en effet qu'il soit en mesure d'implorer le Grand Veneur de porter son attention sur un de ses ennemis.

Gardien

Cette fée des ombres colossale dépasse largement ses congénères par la taille et manie d'impressionnantes armes. Son corps est couvert de zones de ténèbres d'un noir d'encre, qui semblent animées de vie et donnent l'impression que son corps change par endroits. En guise d'yeux, un gardien n'a que deux orbites noires et vides.

Les gardiens fées des ombres sont de grandes créatures destinées et entraînées au combat. Ils ressemblent à des versions plus grandes que nature des fées des ombres normales, mais la substance des ombres les a corrompus encore plus que leurs congénères et leur a conféré une taille et une force dignes d'un ogre. Leur corps est couvert de taches de ténèbres qui se déplacent lentement et, centimètre par centimètre, cachent une nouvelle portion de celui-ci alors qu'elles en dévoilent une autre. Ils font près de 3 mètres de haut et pèsent plus de 350 kilos.

Les gardiens sont fanatiquement loyaux à leurs supérieurs. Ils sont employés comme gardes de maisonnée ou encore gardes du corps personnels de fées des ombres importantes et ils accomplissent leur devoir avec une détermination inébranlable. La corruption des ombres a atteint leur esprit et leur âme, et même la plus puissante des magies n'est pas en mesure de leur faire reconsidérer leur allégeance ou de faire ployer leur volonté. Les gardiens ne pensent pas par eux-mêmes et ils accomplissent leur devoir avec une obstination implacable.

Fée des ombres

Humanoïde (elfe) de taille Moyenne, loyal mauvais

Classe d'armure 15 (chemise de mailles)

Points de vie 31 (7d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Compétences Arcanes +2, Perception +2

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues commun, elfique, umbral

Dangerosité 1/4 (50 PX)

Ascendance féerique. Une fée des ombres est avantagée lors de ses jets de sauvegarde contre l'état charmé et il est impossible de l'endormir par magie.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'une fée des ombres est le Charisme. Elle peut lancer les sorts suivants de façon innée, sans composantes matérielles :

1/jour : *pas brumeux* (seulement dans une zone d'ombre, de lumière faible ou de ténèbres)

Sensibilité à la lumière du soleil. Une fée des ombres est désavantagée lors de ses jets d'attaque et de Sagesse (Perception) basés sur la vue si elle est exposée à la lumière du soleil.

Voyageur dans les ténèbres. Une fée des ombres est avantagée lors de ses jets d'Intelligence (Arcanes) dont le but est d'en apprendre plus sur une route des ombres, un sort ou un objet des ombres.

Actions

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arc court. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Chasseur forestier

Humanoïde (elfe) de taille Moyenne, loyal mauvais

Classe d'armure 15 (chemise de mailles)

Points de vie 104 (19d8 + 19)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	16 (+3)

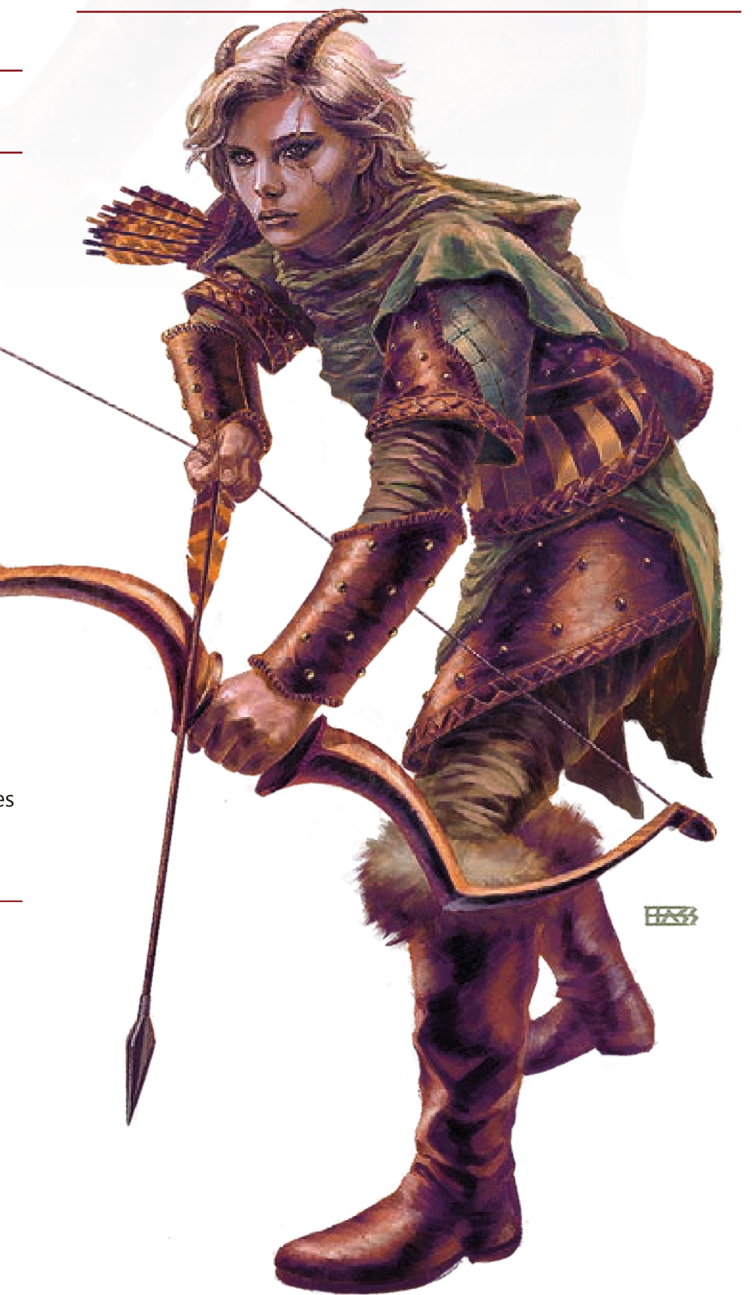
Jets de sauvegarde Dex +7, Con +4, Cha +6

Compétences Arcanes +3, Perception +4, Discrétion +10, Survie +4

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues commun, elfique, umbral

Dangerosité 5 (1 800 PX)



Ascendance féerique. Une fée des ombres est avantagée lors de ses jets de sauvegarde contre l'état charmé et il est impossible de l'endormir par magie.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'une fée des ombres est le Charisme. Elle peut lancer les sorts suivants de façon innée, sans composantes matérielles :

3/jour : *pas brumeux* (seulement dans une zone d'ombre, de lumière faible ou de ténèbres)

Attaque sournoise (1/tour). Le chasseur forestier fée des ombres inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires à sa cible s'il la touche avec une attaque d'arme sur laquelle il est avantagé, ou si la cible se trouve dans un rayon de 1,50 mètre d'un allié non neutralisé du chasseur et que ce dernier n'est pas désavantagé lors de son jet d'attaque.

Sensibilité à la lumière du soleil. Une fée des ombres est désavantagée lors de ses jets d'attaque et de Sagesse (Perception) basés sur la vue si elle est exposée à la lumière du soleil.

Voyageur dans les ténèbres. Une fée des ombres est avantagée lors de ses jets d'Intelligence (Arcanes) dont le but est d'en apprendre plus sur une route des ombres, un sort ou un objet des ombres.

ACTIONS

Attaques multiples. La fée des ombres fait deux attaques à distance.

Rapière. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.

Arc long. *Attaque d'arme à distance :* +7 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8 + 4) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.

DUELLISTE

Humanoïde (elfe) de taille Moyenne, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (armure de cuir clouté)

Points de vie 117 (18d8 + 36)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	20 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +5, Sag +4, Cha +6

Compétences Arcanes +4, Supercherie +6, Perception +4, Discrétion +8

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues commun, elfique, umbral

Dangerosité 6 (2 300 PX)

Ascendance féerique. Une fée des ombres est avantagée lors de ses jets de sauvegarde contre l'état charmé et il est impossible de l'endormir par magie.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'une fée des ombres est le Charisme. Elle peut lancer les sorts suivants de façon innée, sans composantes matérielles :

3/jour : *pas brumeux* (seulement dans une zone d'ombre, de lumière faible ou de ténèbres)

Sensibilité à la lumière du soleil. Une fée des ombres est désavantagée lors de ses jets d'attaque et de Sagesse (Perception) basés sur la vue si elle est exposée à la lumière du soleil.

Voyageur dans les ténèbres. Une fée des ombres est avantagée lors de ses jets d'Intelligence (Arcanes) dont le but est d'en apprendre plus sur une route des ombres, un sort ou un objet des ombres.

ACTIONS

Attaques multiples. La fée des ombres fait deux attaques de rapière. Si elle a également tiré sa dague, elle peut l'utiliser pour faire une attaque.

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 7 (1d4 + 5) dégâts perforants et la créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, sans quoi elle est empoisonnée pendant 1 minute. Une créature empoisonnée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit.

Rapière. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (1d8 + 5) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.

RÉACTIONS

Parade. Le duelliste fée des ombres ajoute 3 à sa CA contre une attaque de corps à corps qui est sur le point de le toucher. Pour cela, il doit voir son assaillant et tenir une arme de corps à corps en main.



Enchanteresse

Humanoïde (fée des ombres) de taille Moyenne, loyal mauvais

Classe d'armure 16 (cuirasse)

Points de vie 123 (19d8 + 38)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +5, Sag +6, Cha +7

Compétences Arcanes +4, Supercherie +7, Perception +6, Persuasion +7, Discrétion +5

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 16

Langues commun, elfique, umbral

Dangerosité 7 (2 900 PX)

Ascendance féerique. Une fée des ombres est avantagée lors de ses jets de sauvegarde contre l'état charmé et il est impossible de l'endormir par magie.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'une fée des ombres est le Charisme. Elle peut lancer les sorts suivants de façon innée, sans composantes matérielles :

4/jour : *pas brumeux* (seulement dans une zone d'ombre, de lumière faible ou de ténèbres)

Incantation. La fée des ombres est une lanceuse de sort de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Elle connaît les sorts de barde suivants :

Tours de magie (à volonté) : *protection contre les armes, amis, message, moquerie cruelle*

Niveau 1 (4 emplacements) : *fléau, charme-personne, lueurs féeriques*

Niveau 2 (3 emplacements) : *envoûtement, immobiliser un humanoïde*

Niveau 3 (3 emplacements) : *invoquer une fée, peur, motif hypnotique*

Niveau 4 (3 emplacements) : *confusion, invisibilité supérieure, assassin imaginaire*

Niveau 5 (2 emplacements) : *animation des objets, dominer un humanoïde, immobiliser un monstre*

Sensibilité à la lumière du soleil. Une fée des ombres est désavantagée lors de ses jets d'attaque et de Sagesse (Perception) basés sur la vue si elle est exposée à la lumière du soleil.

Voyageur dans les ténèbres. Une fée des ombres est avantagée lors de ses jets d'Intelligence (Arcanes) dont le but est d'en apprendre plus sur une route des ombres, un sort ou un objet des ombres.

Actions

Attaques multiples. La fée des ombres fait deux attaques de rapière.

Rapière. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants plus 17 (5d6) dégâts psychiques

Murmures de séduction (recharge 5-6). La fée des ombres enchanteresse s'adresse à une créature qu'elle peut voir, qui se trouve dans un rayon de 18 mètres et qui peut l'entendre, pour lui dire quelques mots doux. Cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 15 ou se trouver dans l'état charmé pendant 1 minute. Tant qu'elle est charmée, la créature est désavantagée lors des jets de sauvegarde de Sagesse et de Charisme qu'elle fait pour résister aux sorts de l'enchanteresse.

Dirigeant (recharge après un repos court ou long). L'enchanteresse peut lancer un ordre ou un avertissement spécial à une créature qu'elle peut voir et qui se trouve dans un rayon de 9 mètres. La créature ne doit pas lui être hostile et elle doit être capable de l'entendre (les autres créatures sont incapables d'entendre cette injonction). Pendant 1 minute, cette créature ajoute un d4 à tous ses jets d'attaque et de sauvegarde. Une créature peut seulement bénéficier de l'effet du trait dirigeant d'une enchanteresse à la fois. Cet effet prend fin si l'enchanteresse est neutralisée.



Gardien

Humanoïde (elfe) de Grande taille, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (chemise de mailles)

Points de vie 110 (13d10 + 39)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	6 (–2)	14 (+2)	8 (−1)

Jets de sauvegarde For +6, Con +5

Compétences Athlétisme +6, Perception +4

Immunité contre les états charmé, terrorisé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues commun, elfique, umbral

Dangerosité 4 (1 100 PX)

Ascendance féerique. Un gardien fée des ombres est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre l'état charmé et il est impossible de l'endormir par magie.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'une fée des ombres est le Charisme. Elle peut lancer les sorts suivants de façon innée, sans composantes matérielles :

1/jour : *pas brumeux* (seulement dans une zone d'ombre, de lumière faible ou de ténèbres)

Vigile de l'ombre. La fée des ombres est avantagée lors de ses tests de Sagesse (Perception) et les ténèbres magiques n'inhibent pas sa vision dans le noir.

Sensibilité à la lumière du soleil. Une fée des ombres est désavantagée lors de ses jets d'attaque et de Sagesse (Perception) basés sur la vue si elle est exposée à la lumière du soleil.

Voyageur dans les ténèbres. Une fée des ombres est avantagée lors de ses jets d'Intelligence (Arcanes) dont le but est d'en apprendre plus sur une route des ombres, un sort ou un objet des ombres.

Actions

Attaques multiples. La fée des ombres fait deux attaques de pique.

Pique. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d10 + 4) dégâts perforants.

Javeline. *Attaque d'arme à distance :* +6 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Réactions

Protection. Le gardien fée des ombres impose un désavantage à un jet d'attaque contre un allié qui se trouve à 1,50 m de lui. Le gardien ne peut utiliser cette réaction que s'il a une arme de corps à corps en main.



Empoigneur arboricole

De la canopée pendent de longs bras simiens, qui évoquent des serpents couverts de fourrure. Ils appartiennent à un singe rayé hirsute qui tente d'attraper tous ceux qui passent à sa portée.

Un empoigneur arboricole est une création difforme des dieux, un primate dont les membres se sont déformés pour devenir de longs tentacules musclés couverts de fourrure rouge et hirsute.

Des proies emmenées dans les hauteurs. Les empoigneurs arboricoles utilisent leurs longs membres pour attraper leurs proies et les traîner à leur suite pendant qu'ils rejoignent les couches supérieures de la canopée à l'aide de leurs puissantes pattes avant. Ils étouffent ensuite leurs victimes jusqu'à ce qu'elles cessent de se débattre, puis les dévorent. Les tentacules flexibles des empoigneurs ne sont pas adaptés aux déplacements terrestres et, quand ils se trouvent en terrain découvert et ne peuvent pas se balancer d'un arbre à l'autre, ils sont contraints de se traîner maladroitement au sol.

Des clans dans la canopée. Les tribus d'empoigneurs arboricoles construisent des nids familiaux décorés avec des os ou des reliques de valeur, souvenirs de chasses passées. Ces nids sont construits dans les hauteurs de la canopée de la jungle, généralement à 24 mètres ou plus du sol. Les clans forts d'une quarantaine d'individus ou plus forment des villages rudimentaires au sommet des arbres. Environ un tiers des membres de ces grandes communautés sont des jeunes. Il est difficile de repérer ces nids depuis le sol, et une créature doit pour cela réussir un test de Sagesse (Perception) DD 20. Une créature qui observe un empoigneur arboricole qui est en train de rejoindre ou de quitter son nid est avantagé à ce test.

Carnivores et chasseurs d'elfes. Les empoigneurs sont carnivores et ils apprécient particulièrement la chair des humanoïdes, notamment celle des elfes. Certaines personnes pensent que cette préférence n'est pas qu'une question de goût, mais qu'elle trouve également son origine dans la rancœur, une cruelle combinaison de fascination et révulsion pour les membres pédestres des créatures humanoïdes.

EMPOIGNEUR ARBORICOLE

Aberration de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 90 (12d8 + 36)

Vitesse 3 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Compétences Acrobaties +5, Discrétion +5

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues —

Dangerosité 3 (700 PX)

Pattes d'araignée. Un empoigneur arboricole peut escalader des surfaces difficiles et même évoluer tête en bas au plafond sans avoir besoin de faire de test de caractéristique.

Brachiation arboricole. Un empoigneur arboricole ne provoque pas d'attaque d'opportunité quand il se met hors de portée d'un ennemi en escaladant quelque chose.

ACTIONS

Attaques multiples. Un empoigneur arboricole porte une attaque de morsure et deux attaques de tentacules.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Tentacule. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts contondants, et la cible est empoignée (évasion DD 13). Tant qu'elle est empoignée ainsi, la créature est considérée comme entravée et le tentacule ne peut pas être utilisé pour attaquer une cible différente. Un empoigneur arboricole possède deux tentacules et chacun peut empoigner une cible. L'empoigneur arboricole se déplacer à pleine vitesse en traînant derrière lui une créature de taille Moyenne ou plus petite qu'il a empoignée.



Enfant des bruyères

Les yeux de cette créature au corps couvert d'épines luisent comme deux noisettes polies, et le sourire rusé qu'elle affiche semble étrangement déplacé. Un enfant des bruyères n'est pas bien plus épais qu'un poing fermé et ses bras sinueux de la largeur d'un doigt font deux fois la taille de son torse.

Nés de la magie. Les enfants des bruyères sont régulièrement une source de gêne pour les mortels et les fées. Ils grandissent dans les profonds buissons de bruyères qui se trouvent dans les clairières, sur les flancs ensoleillés des collines ou sur les bords des rivières. De temps à autre, ils naissent cependant des gouttes de sang répandues sur le sol d'une forêt par un ensorceleur ou une créature magique, ou sont invoqués à l'aide d'obscurs artefacts druidiques.

Des forteresses d'épines. Malgré leur taille, les enfants des bruyères se réunissent généralement en grand nombre et cultivent les antiques broussailles que l'on trouve dans les forêts pour en faire de véritables forteresses. Les personnes avisées fuient quand elles entendent leur langage cliquetant résonner dans les sous-bois, car les enfants des bruyères sont pleins de malice et de méchanceté enfantine et ils ont le goût du sang.

Des espions et des éclaireurs. Les enfants des bruyères parcourent de grandes distances autour de leur repaire pour épier les habitants des forêts, accomplissant parfois ces expéditions à dos d'araignées, de monstrueux mille-pattes ou de libellules géantes. Ils conversent parfois avec des voyageurs porteurs de nouvelles intéressantes, mais leurs propres paroles sont pleines d'épines, de malveillance enjouée, de jalousie et de mensonges. Ils n'ont par ailleurs aucun scrupule à tuer. Ils sont prêts à échanger des nouvelles et des ragots contre des babioles, des faveurs et des gouttes de sang.

Les fées se sont longtemps servies des enfants des bruyères comme espions et informateurs et le pouvoir de l'Outre-monde qui coule maintenant dans leurs veines leur permet d'accomplir des tours de magie simples et de passer du monde des mortels à celui des fées avec une relative simplicité.



ENFANT DES BRUYÈRES

Plante de Très Petite taille, neutre mauvaise

Classe d'armure 13

Points de vie 50 (20d4)

Vitesse 6 m, escalade 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

Compétences Discrétion +7, Perception +4

Vulnérabilité aux dégâts de feu

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues cliquebruyère, commun, sylvestre

Dangerosité 1 (200 PX)

Sang féerique. Les enfants des bruyères sont considérés à la fois comme des plantes et des fées pour tout effet visant l'un de ces types.

ACTIONS

Attaques multiples. Un enfant des bruyères porte deux attaques à l'aide de ses griffes. Si les deux attaques touchent la même cible, celle-ci se trouve empoignée (évasion DD 13) et l'enfant des bruyères utilise son empoignade épineuse contre elle.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Langue crachépine (Recharge 4-6). *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants. Tous les enfants des bruyères peuvent cracher des épines avec leur bouche.

Enchevêtrement. Deux enfants des bruyères qui se coordonnent peuvent lancer une variante du sort *enchevêtrement* sans utiliser de composantes et à volonté. Les deux créatures doivent se trouver à une distance maximum de 3 mètres l'une de l'autre et doivent toutes les deux utiliser leur action pour lancer le sort. Au moins un des lanceurs de sorts doit se trouver dans la zone d'effet du sort d'enchevêtrement, mais celle-ci n'est pas nécessairement centrée sur lui. Les créatures qui se trouvent dans la zone d'effet doivent faire un jet de sauvegarde de Force DD 13 ou se trouver dans l'état entravé. Tous les enfants des bruyères sont immunisés aux effets de ce sort.

Empoignade épineuse. Les longs membres épineux d'un enfant des bruyères lui permettent d'empoigner des créatures de taille Moyenne ou inférieure. Une créature empoignée subit 2 (1d4) dégâts perforants à la fin du tour de l'enfant tant qu'elle est empoignée.

Erina

Ce petit humanoïde au visage allongé a un nez noir qui ressemble à un museau surmonté d'une paire d'yeux brillants de couleur marron. Sa peau est couverte d'un pelage ras beige clair et sa tête, ses épaules et son dos sont couverts de piquants lissés.

Les erinas, ou hommes-hérissons, forment une race comptant peu d'individus, réunis en communautés.

Des villages enterrés. Les erinas sont des fouisseurs par nature. Ils vivent dans un réseau de tunnels et de chambres excavées à proximité de la surface. Ces tunnels forment un vrai labyrinthe, dans lequel les ennemis de ces pacifiques créatures peuvent facilement se perdre. Quand ils sont chez eux, les erinas peuvent ainsi facilement échapper aux envahisseurs, déjouer leurs tactiques ou les encercler. Ils les attirent généralement dans des goulets d'étranglement où ils seront en mesure de les retarder indéfiniment pendant que les non-combattants et les ressources précieuses pourront être évacués par le biais d'autres tunnels et mis en sûreté.

Des parasites et des cueilleurs. Les erinas sont curieux de nature. Ils explorent généralement une zone en creusant des tunnels sous celle-ci puis en émergeant à un endroit qui les intéresse. Ils n'aiment pas cultiver et subsistent essentiellement grâce aux bienfaits de la nature qui entoure leurs terriers. Dans les villes, ils se nourrissent de ce qu'ils trouvent, sachant qu'ils ont le don de trouver ce dont ils ont besoin. On les traite parfois de voleurs, mais ils ne sont pas cupides ni animés de mauvaises intentions. Ils ne prennent que ce dont ils ont besoin et rarement aux nécessiteux. Certains humains considèrent que vivre à proximité d'une famille d'erinas porte-bonheur.

ÉCORNIFLEUR ERINA

Humanoïde (erina) de Petite taille, neutre

Classe d'armure 12 (armure de cuir)

Points de vie 22 (4d6 + 8)

Vitesse 6 m, fouissement 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (−1)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+1)

Résistance aux dégâts de poison

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues commun, erina

Dangerosité 1/4 (50 PX)

Odorat aiguisé. Un erina est avantagé lors de ses tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Vigoureux. Un erina est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre le poison.

Aiguilles. Un ennemi qui touche un erina avec une attaque de corps à corps alors qu'il se trouve dans un rayon de 1,50 m subit 2 (1d4) dégâts perforants.

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

Fronde. *Attaque d'arme à distance :* +3 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

Défenseur erina

Les défenseurs erinas sont les plus grands et les plus robustes de leur race. Ils prennent leur rôle de gardiens des tunnels au sérieux et se méfient des étrangers. Une fois qu'un étranger a prouvé qu'il était un ami, ils se montrent bien plus chaleureux, mais tant ce n'est pas le cas, ils se hérissent vite.

DÉFENSEUR ERINA

Humanoïde (erina) de Petite taille, neutre

Classe d'armure 15 (chemise de mailles)

Points de vie 44 (8d6 + 16)

Vitesse 6 m, fouissement 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+1)

Compétences Athlétisme +4, Perception +3

Résistance aux dégâts de poison

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues commun, erina

Dangerosité 1 (200 PX)

Odorat aiguisé. Un erina est avantagé lors de ses tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Vigoureux. Un erina est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre le poison.

Aiguilles. Un ennemi qui touche un erina avec une attaque de corps à corps alors qu'il se trouve dans un rayon de 1,50 m subit 5 (2d4) dégâts perforants.

Actions

Attaques multiples. Le défenseur erina fait deux attaques.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arc court. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Réactions

Protection. Le défenseur erina impose un désavantage à un jet d'attaque fait contre un allié qui se trouve à 1,50 m de lui.



Esclave putresprit

Cette silhouette enveloppée d'un manteau empeste la décomposition et répand un nuage de spores à chaque pas.

Pourriture fongique. Le champignon putresprit est un parasite intelligent à l'esprit de ruche qui dévore les créatures de l'intérieur. Une fois inhalées, les spores de putresprit infestent le cerveau en passant par le réseau sanguin. En grandissant, le champignon dissout le corps de son hôte et remplace progressivement sa chair par la sienne.

Il vise en premier les fonctions motrices du cerveau et prend le contrôle des mouvements de la créature alors qu'elle est encore en vie et consciente... mais incapable de contrôler son propre corps ! En effet, la conscience sensorielle est probablement la dernière fonction à laquelle il s'attaque. Les fibres fongiques finissent par remplacer la peau et les muscles de la victime, qui ne ressemble alors plus à ce qu'elle était autrefois. Ce nouvel esclave putresprit dissimule son inquiétante apparence sous de lourdes robes ou un épais manteau, afin de voyager sans alarmer autrui.

Bubons et spores. La peau de l'esclave est tendue et cireuse. Des bubons se forment juste sous sa surface et éclatent une fois qu'ils atteignent la taille d'un poing d'enfant, libérant un nuage de spores. Lors de ses quelques semaines de survie sous forme humanoïde, l'esclave tente de contaminer autant de victimes que possible. Ensuite, il se flétrit et ne laisse qu'une coquille desséchée vaguement humanoïde. Cependant, même mort, il reste dangereux, car les bubons à demi formés restent contagieux pendant des mois. Il suffit de manipuler le cadavre pour les faire éclater et déclencher une attaque de spores putresprit.

Horreurs dimensionnelles. Les magiciens supposent que le champignon est arrivé dans le monde mortel emporté par une horreur errante ayant traversé un portail dimensionnel. C'est sûrement grâce au caractère isolé de sa région d'arrivée que le putresprit n'a pas détruit de cités entières, mais il se pourrait bien qu'il trouve un jour un terrain plus fertile.



ESCLAVE PUTRESPRIT

Plante de taille Moyenne, neutre

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 82 (11d8 + 33)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	17 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	6 (–2)

Jet de sauvegarde Con +5

Résistance aux dégâts contondants et perforants issus d'armes non magiques

Immunité contre les dégâts d'acide, de poison

Immunité contre les états charmé, terrorisé, empoisonné

Sens perception des vibrations 9 m, Perception passive 12

Langues comprend le commun mais ne peut pas parler

Dangerosité 3 (700 PX)

Aura fongique. Une créature qui commence son tour dans un rayon de 1,50 mètre autour du putresprit doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou être infecté par ses spores.

Actions

Attaques multiples. L'esclave putresprit fait deux attaques de griffes.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (2d6 + 2) dégâts tranchants.

Souffle acide (recharge 4-6). Le putresprit souffle un nuage de spores acides hors de ses poumons pourrissants dans un cône de 4,50 mètres. Les créatures qui se trouvent sur cette ligne subissent 36 (8d8) dégâts acides, ou moitié moins si elles réussissent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13. Si la créature rate ce jet, elle est infectée par les spores de putresprit.

Spores de putresprit. L'infection se produit suite à inhalation ou ingestion des spores. Une créature infectée doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 à la fin de chaque long repos. En cas de réussite, il ne se passe rien, mais en cas d'échec, elle subit 9 (2d8) dégâts d'acide et voit son maximum de points de vie réduit d'autant. L'infection se termine si le personnage réussit ses jets de sauvegarde après deux longs repos consécutifs ou bénéficie de *restauration inférieure* ou d'une magie similaire. Une créature qui succombe à la maladie se change en esclave putresprit après 24 heures, à moins que son cadavre ne soit détruit.

Esprit du feu

Un esprit du feu ressemble à une forme humanoïde faite de fumée ardente. En réalité, il est essentiellement composé de volutes de fumée noire parcourues de quelques flammes vives.

Des échos élémentaires. Quand un élémentaire du feu convoqué hors de son plan d'origine est détruit de manière particulièrement humiliante, la chose qui en revient est un esprit du feu. Maléfiques et pleins de rancœur, ces êtres, qui ne sont plus que l'ombre de ce qu'ils étaient, existent seulement pour se venger.

Une pyromanie aveugle. Les esprits du feu ont du mal à distinguer les humanoïdes les uns des autres, et ils se contentent ainsi d'immoler toutes les créatures qui y ressemblent, tant qu'elles sont inflammables.

Une lumière plus vive, une fumée plus sombre. Un esprit du feu peut briller vivement ou mettre en avant sa fumée noire, à volonté. Il ne peut cependant pas s'empêcher de dégager toujours un peu de lumière, comme une lanterne à capote.

De nature élémentaire. Un esprit du feu n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ou de dormir.

Esprit du feu

Élémentaire de Petite taille, neutre mauvais

Classe d'armure 14

Points de vie 87 (25d6)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (–2)	18 (+4)	10 (+0)	4 (–3)	16 (+3)	6 (–2)

Compétence Perception +5

Immunité contre les dégâts de feu, de poison

Immunité contre les états épuisé, empoigné, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé, inconscient

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15

Langue primordial

Dangerosité 2 (450 PX)

Caché par la lueur du feu. Quand il se trouve dans une zone éclairée seulement par des flammes non magiques, un esprit du feu gagne un bonus de +2 à ses tests de Discrétion. Ce bonus devient +4 quand il se cache dans le feu.

Illumination. Un esprit du feu projette une lumière faible dans un rayon de 9 mètres.

Sensibilité à la lumière magique. Quand il est éclairé par une lumière magique, un esprit du feu est désavantagé lors de ses jets d'attaque et de ses tests de caractéristique.

Sensibilité à l'eau. À chaque fois qu'un esprit du feu parcourt 1,50 mètre dans l'eau ou qu'on lui déverse 4 litres d'eau dessus, il subit 3 dégâts de froid.

Actions

Attaques multiples. L'esprit du feu fait deux attaques de coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6 + 4) dégâts contondants.

Contact de combustion (recharge 5-6). Quand il fait une attaque de coup, un esprit de feu a une chance de mettre le feu à une cible. La cible doit immédiatement réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 ou prendre feu et subir 5 (1d10) dégâts de feu supplémentaires au début de son prochain tour. Jusqu'à ce que quelqu'un utilise une action pour éteindre ce feu, la créature subit 5 (1d10) dégâts de feu au début de chacun de ses tours.



Étincelle

Cette particule électrique flotte avec un air menaçant et crépite soudain dans une pluie d'étincelles et de volutes électriques. Elle ne laisse qu'une odeur d'ozone en disparaissant.

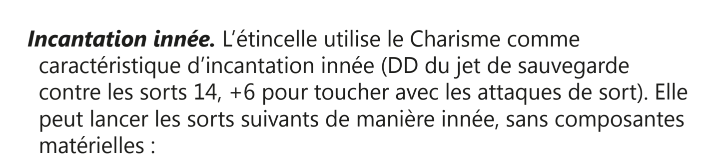
Née des tempêtes. Quand une grande tempête ravage un monde du plan matériel, elle déchire parfois le tissu de la réalité et libère des créatures intelligentes entièrement composées d'énergie élémentaire. Poussée par ses schémas de pensée frénétiques et ses actions erratiques, l'étincelle traverse son nouveau monde à toute allure, impatiente de trouver un corps physique tant elle a besoin de connaître une forme.

Symbiotes et jumeaux. Certains lanceurs de sorts cherchent volontairement des étincelles avec lesquelles entrer en symbiose. Les ensorceleurs et les clercs de divinités liées aux éléments concluent parfois un accord avec elles et leur permettent d'occuper leur corps leur vie durant.

Parfois, quand une étincelle se crée, un partenaire de charge opposé apparaît en même temps. Les deux ne s'éloignent alors jamais de plus de 90 mètres. Une étincelle survit rarement plus d'un an, même si elle se trouve en relation symbiotique avec un mortel. À sa mort, elle disparaît tout simplement et retourne sur un plan élémentaire.

En quête d'hôtes musclés. Quand une étincelle sans forme perçoit la présence d'un corps en approche, elle tamise sa lumière ou entre dans un objet métallique. Elle préfère de loin habiter une créature dotée d'une grande Force. Une fois qu'elle contrôle un corps, l'étincelle s'en sert pour porter des attaques de *poigne électrique* ou lancer *éclair* ou *appel de la foudre* contre les ennemis éloignés. Si l'étincelle est chassée, elle tente immédiatement d'habiter une autre créature.

De nature élémentaire. Une étincelle n'a pas besoin de respirer, manger, boire ni dormir.



Étincelle

Élémentaire de Très Petite taille, chaotique neutre

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 84 (13d4 + 52)

Vitesse 3 m, vol 18 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (–3)	20 (+5)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

Jet de sauvegarde Dex +8

Immunité contre les dégâts de foudre

Résistance aux dégâts d'acide, de feu, de force, de tonnerre ; contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les états épuisé, empoigné, paralysé, empoisonné, à terre, entravé, inconscient

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues commun, primordial

Dangerosité 7 (2 900 PX)

Incantation innée. L'étincelle utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Elle peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *poigne électrique*

3/jour : *éclair*

1/jour : *appel de la foudre*

Actions

Habiter. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 14, sans quoi l'étincelle la domine, comme avec le sort *dominer un humanoïde*. L'étincelle entre instantanément dans l'emplacement de sa cible et fusionne avec sa forme physique. Tant qu'elle habite une créature, elle ne subit pas de dégâts suite aux attaques physiques. La créature visée bénéficie d'un bonus de +4 à la Dextérité et au Charisme tant qu'elle est habitée. Les créatures dotées d'une valeur de Perception passive de 14 ou plus trouvent les paroles et les actes de l'hôte saccadés et erratiques.

À chaque fois que l'étincelle utilise l'incantation innée, son hôte a droit à un nouveau jet de sauvegarde de Charisme DD 14. S'il le réussit, il expulse l'étincelle qui apparaît dans un emplacement inoccupé dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui.

L'étincelle une fois installée brûle lentement le système nerveux de son hôte, qui doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 toutes les 24 heures. À chaque échec, il subit 2d6 dégâts de foudre et voit son maximum de points de vie réduit du même montant. Si cet effet réduit son maximum de points de vie à 0, il succombe. La réduction persiste jusqu'à ce que l'hôte ait terminé un long repos après l'expulsion de l'étincelle.

Fangeux

Une petite créature malingre émerge des ombres du marais. Sa peau pâle est couverte de mousse et de champignons qui semblent pousser directement sur la chair et ses yeux verts pleurent des larmes de sang.

Les fangeux sont des fées dégénérées et féroces qui adorent tracer des chemins apparemment sûrs dans le marais, mais en réalité semés de pièges et d'embûches.

Guides traîtres. Les fangeux chassent en meute de trois à six individus, souvent au service d'une créature plus puissante, de préférence maîtrisant une puissante magie. Nombre de leurs sentiers mènent donc les voyageurs imprudents dans l'antre d'un cercle de guenaudes vertes ou d'un dragon noir.

Marécages. Les fangeux des forêts se sont adaptés aux marais : des plaques de lichen rouges et vertes poussent sur leur peau et des champignons et des branches sortent au hasard de leur corps tandis que de la mousse leur pend sous les bras. Leurs yeux sont vert forêt et toujours mouillés de larmes de sang. D'après les légendes, ils pleurent de rage d'être bannis et de douleur de savoir qu'ils ne pourront jamais rentrer.

Haine des rôdeurs moussus. On confond parfois les fangeux avec les rôdeurs moussus, mais les deux se détestent et trouvent cette confusion intolérable.



FANGEUX

Fée de Petite taille, chaotique mauvaise

Classe d'armure 13

Points de vie 22 (5d6 + 5)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	8 (−1)

Compétences Perception +3, Discrétion +5, Survie +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues sylvestre, umbral

Dangerosité 1/2 (100 PX)

Amphibie. Le fangeux respire à l'air libre et sous l'eau.

Camouflage du marais. Le fangeux est avantagé sur les tests de Dextérité (Discrétion) pour se cacher en zone marécageuse.

Mouvement féroce. Si le fangeux surprend une créature, il reçoit une action bonus à utiliser au premier tour de combat pour faire une attaque de griffes, de morsure ou de crachat marécageux.

Actions

Attaques multiples. Le fangeux fait deux attaques, dont une attaque de griffes.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Crachat du marais (recharge 5-6). Le fangeux crache un mélange toxique de vase du marais et de bile sur une cible dans un rayon de 6 mètres. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, sans quoi elle se trouve aveugle pendant 1d4 rounds.

Réactions

Fuite boueuse (1/jour). Si une attaque devait faire tomber le fangeux à 0 point de vie, il tombe à la place à 1 point de vie et se répand en une flaque d'eau boueuse. Sous cette forme, il peut se déplacer à sa vitesse normale et traverser des emplacements occupés par d'autres créatures. Au début de son prochain tour, il peut se reformer, toujours à 1 point de vie, par une action bonus.

Les fangeux de Midgard

Les fangeux servaient autrefois Titania, la reine des fées, en tant qu'honorables espions et éclaireurs. Mais leur mode de pensée les rendait sensibles aux flatteries de Sarastra, la Reine de la Nuit et de la Magie, sombre sœur de Titania. Elle leur a instillé des envies de chair et beaucoup ont succombé à son enchantement. Ils se sont retournés contre ceux qui avaient résisté et les ont dévorés.

Quand ils ont repris leurs esprits, ils avaient sous les yeux le massacre perpétré de leurs mains, y compris les cadavres d'un précieux jeune changelin que Titania avait juré de protéger. La reine les a maudits et bannis, transformant leur corps en leur ordonnant de se repentir et de se racheter. Ils ont ignoré cet avertissement et n'ont montré aucun remords.

Far Darrig

Ces timides petites fées revêtent l'accoutrement de bergers fériques : une armure de peau brune, des bottes de peau, un manteau et un capuchon, tous bordés de fourrure de renard. Une écharpe ou une tunique rouge complète généralement cet ensemble. On les croise souvent en train de chevaucher des créatures des bois, comme des belettes sanguinaires ou des harfangs des neiges.

Des chasseurs et des bergers. Les far darrigs remplissaient autrefois les rôles de chasseurs, de gardiens de troupeaux et d'écuyers pour la noblesse elfe, une tradition qui se maintient dans les plans où règnent les elfes. Certains far darrigs n'ont pas suivi les fées quand, face à l'expansion des royaumes humains, la majorité d'entre elles s'est retirée vers des contrées plus sauvages.

Les far darrigs manient des coutilles confectionnées à l'aide de ramures fériques et qui sont enchantées tant qu'ils les tiennent en main. Leurs chefs chevauchent des élans fériques au pelage de renard et aux yeux d'un vert brillant. On raconte que ce sont les ramures de ces élans qui sont utilisées pour fabriquer les coutilles des far darrigs.

Ils ont les arcanistes en horreur. Bien qu'ils ne soient pas profondément mauvais, les far darrigs font preuve d'hostilité envers les humains et ils attaquent généralement les magiciens, sorciers et ensorceleurs humains à vue. Si, à force de Persuasion, ou à l'aide d'un sort ou d'un effet de charme, on arrive à leur faire adopter une attitude amicale, ils peuvent se révéler d'excellents guides, éclaireurs et chasseurs.

Au service des guenaudes et de maîtres bien pires. Ils se mettent parfois au service de guenaudes, de trolliens ou de fées des ombres, mais, dans le meilleur des cas, ils font preuve de circonspection et de méfiance envers leurs alliés.

FAR DARRIG

Fée de Petite taille, neutre

Classe d'armure 14 (armure de peau)

Points de vie 104 (16d6 + 48)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	17 (+3)	11 (+0)	15 (+2)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +7, Cha +7

Compétences Nature +4, Dressage +6, Médecine +6, Perception +6, Survie +6

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 16

Langues commun, elfique, sylvestre

Dangerosité 3 (700 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un far darrig est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

Constant : *arme magique* (seulement sur la coutille en ramure), *communication avec les animaux*

À volonté : *apaisement des émotions, charme-animal* (comme *charme-personne* mais affecte seulement les bêtes), *soin des blessures, détection du poison et des maladies, respiration aquatique, marche sur l'eau*

3/jour chacun : *peau d'écorce, invoquer des êtres des bois, immobiliser un animal* (comme *immobiliser un humanoïde* mais affecte seulement les bêtes), *saut, grande foulée*

1/jour chacun : *communion avec la nature, liberté de mouvement, non-détection, passage par les arbres*

ACTIONS

Attaques multiples. Le far darrig fait quatre attaques de coutille en ramure.

Coutille en ramure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou 3 m, une cible. *Touché :* 7 (1d10 + 2) dégâts tranchants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 ou soit être désarmée, soit tomber à terre. Le far darrig assaillant choisit l'effet à sa guise.

Manœuvres de coutille enchantée. Par une action bonus, un far darrig peut agrandir ou rétrécir magiquement sa coutille en ramure afin de lui donner une allonge 1,50 m ou de 3 m.



LES FAR DARRIGS À MIDGARD

Les far darrigs prospèrent dans des forêts comme l'Arbonesse et la Margreve et sont de proches alliés des druides qui y vivent également. Certaines personnes pensent qu'ils prêtent allégeance à une cour férique cachée quelque part dans ou à proximité du Duché Vert de Verrayne.

Fées, seigneurs et dames

Les fées sont des êtres capricieux, malicieux et souvent dangereux. Cela dit, malgré leurs tendances chaotiques, elles se plient à un certain nombre de règles. Celles-ci, généralement incomprises par les étrangers, sont codifiées et une caste de nobles fées est chargée de les faire appliquer. Comme dans toutes les organisations basées sur une cour, les fées courbent l'échine devant des seigneurs et des dames, des créatures pleines de mystère et aux pouvoirs immenses qui règnent sur les différentes cours.

Des chefs d'État. Les seigneurs et dames fées sont des nobles de haut rang dont la puissance personnelle est prodigieuse. Chacun d'entre eux règne sur au moins une grande ville, quand il ne s'agit pas d'une nation entière. Peu importe la taille de son domaine, chaque dirigeant féerique estime que sa parole fait loi, et le reste du monde va le constater ! Si les étrangers ne comprennent pas les édits et interdits d'un noble féerique, cela ne les dispense pas de les suivre et quiconque les enfreint, volontairement ou non, en paie le prix.

Les cercles du pouvoir. Si chaque noble fée possède le pouvoir suprême dans son bailliage, une stricte hiérarchie s'applique entre ces dirigeants. La Reine de la Nuit et de la Magie est incontestablement la plus puissante de ces fées et elle règne en alternance avec son mari, l'amer Roi Baigné de Lune. Ensemble, les monarques de l'Été et de l'Hiver règnent sur l'ensemble des fées des ombres. Le Roi des Rivières, qui règne sur les elfes des rivières de la forêt d'Arbonesse, est le suivant dans cette hiérarchie. Le domaine de la Reine des Neiges comprend les glaces, la neige et les pillards du Grand Nord. Les fraughashars et les demoiselles glacées lui prêtent également allégeance. Le Roi des Ours est le plus faible politiquement parlant. Il dirige une cité-État dans le nord, fréquentée par de nombreux ours-garous et où l'hydromel coule à flots.

Au milieu de tout cela, le Grand Veneur est l'inconnu, l'intrus. Il est associé à la fois aux fées des ombres et aux elfes de la lumière, mais personne ne sait réellement qui il est ni quelle est sa place exacte dans la structure de pouvoir de la noblesse féerique. Cela dit, dans la mesure où il se mêle rarement de politique, peu de personnes ressentent le besoin de creuser ces questions.

Il existe certainement d'autres cours et d'autres dirigeants féeriques, mais ces derniers sont encore plus impénétrables que ceux décrits ici.

Les trônes vacants. Quand un seigneur ou une dame meurt, sa cour ne tarde pas à retrouver un nouveau dirigeant. Parmi les fées se trouvent des êtres animés d'une ambition débordante, qui veulent toujours plus de pouvoir et jalousent celui de leurs supérieurs. Après le traditionnel mois ou l'année de deuil, une lutte de pouvoir acharnée prend place, au cours de laquelle, les faibles sont écrasées et pavent le chemin du plus rusé ou du plus fort des prétendants, qui prend alors place sur le trône vide.

La Reine de la Nuit et de la Magie

Cette dame féerique à la beauté éblouissante et aux cheveux couleur nuit se tient devant un ciel étoilé. Sa peau d'ivoire immaculée est couverte d'une robe dont le tissu semble être le ciel nocturne. Sa couronne et sa parure sont constellées de lumières qui brillent comme des diamants. Certaines volettent autour d'elle et dansent près de ses mains.

Sa Majesté céleste et royale, Sarastra Aestruum, Reine de la Nuit et de la Magie est également Duchesse des Cieux, Comtesse d'Épine, Maîtresse de l'Air et des Ténèbres, Dame du Palais d'été et Fiancée des Ombres. La Reine règne sur la cour des Fées des ombres avec grâce et majesté… la plupart du temps. La Reine Sarastra dirige la cour d'Été, qui guide les fées des ombres pendant cette saison. Dans les rares occasions où la saison de la cour change, Sarastra se retire et laisse la place à son époux et rival, le Roi Baigné de Lune.

Ensorceleuse des ombres. Le surnom de la Reine de la Nuit et de la Magie est mérité. Il s'agit d'une ensorceleuse à la puissance dévastatrice, dont le pouvoir est encore accru par sa capacité de contrôler la matière des ombres. Pourtant, malgré sa nature incontestablement sombre, la Reine Sarastra est tout sauf irraisonnable. Elle sait rapidement juger de la valeur d'un suppliant, mortel ou fée, qui réussit à attirer son royal regard et elle ne perd pas une occasion de faire avancer ses plans ou de prendre l'ascendant sur le Roi Baigné de Lune.

La Reine des Neiges

Cette elfe à l'air sévère a la peau pâle, quasiment blanche, et des cheveux blonds réunis en des nattes serrées. Elle porte une robe magnifique, faite d'un tissu d'un bleu lumineux qui reflète la lumière et semble animé d'un éclat intérieur. Une dentelle en cristaux de glace vient mettre en valeur la robe, et une cape d'un blanc neigeux est déposée sur ses épaules. Des éclats de glace s'étendent derrière sa tête et flottent dans les airs tel un halo.

Sa Majesté cristalline, Morrinn de Grokeheim est la Reine des Neiges au coeur de glace et la fille de Borée. La Reine des Neiges règne sur les Terres Glacées du nord. Son domaine est perpétuellement couvert de neige et de glace et fort inhospitalier pour les étrangers. Elle règne depuis Grokeheim, un château aux délicates tours taillées avec soin dans la glace. Cet ouvrage capte et reflète le moindre rayon de lumière, brillant tel un phare invitant les voyageurs à se risquer dans ce dangereux royaume de l'hiver.

La reine des géants. La Reine des Neiges est fière et quiconque la contrarie devient victime de sa cruauté. Ses filles, les demoiselles glacées, n'ont aucun mal à traverser son royaume. Par contre, les voyageurs qui ne peuvent pas leur donner une bonne raison de traverser le territoire de la Reine rencontrent une fin rapide et glacée entre leurs bras.

Morinn peut compter sur la loyauté de tribus hivernales de fraughashars, d'ogres, de géants du givre, de géants thursirs et de trolliens. On raconte qu'elle a ridiculisé Thor aussi bien que Loki, et qu'elle profite souvent de tempêtes hivernales pour perdre leurs prêtres.

La Reine des Sorcières

Cette femme monumentale est plus grande que n'importe quel homme et que la plupart des ogres. Son abondante chevelure de cuivre cascade en boucle sur ses épaules. Ses yeux couleur mousse sont dénués d'iris ou de pupille. Elle est vêtue d'une large robe d'un vert forestier et tient dans son grand poing tendu un imposant anneau d'argent gravé.

Nicnevin la Tisseuse de la Lune est l'Ogresse des montagnes, la Dame du Cuivre et du Cristal, la Reine des Sorcières. Nicnevin ne ressemble pas à ce que l'on pourrait attendre d'une dame féerique, mais elle n'en est pas moins imposante, de par son physique et ses pouvoirs. Sa stature trahit sa grande force physique et la robustesse qui lui vient de la montagne, mais elle tire son véritable pouvoir de sa maîtrise de la magie.

Une protectrice avec qui passer un pacte. La Reine des Sorcières est l'une des plus puissantes protectrices avec laquelle ceux qui cherchent du pouvoir peuvent passer un pacte. De nombreux convents de guenaudes lui ont prêté allégeance et lui paient un tribut. Elle règne depuis sa cour sous une montagne, en compagnie d'un entourage de sorcières fées, de guenaudes et de suppliants mortels. Nombreux sont ceux qui cherchent à gagner sa faveur, d'autant plus qu'on raconte qu'un seul cheveu provenant de sa crinière de cuivre détient plus de pouvoirs qu'un mortel pourra jamais en désirer.

Le Grand Veneur

Un chasseur elfe torse nu se tient sur un cheval couleur nuit. Sa large poitrine musclée est couverte de tatouages entrelacés. La tête du chasseur est surmontée de grandes ramures de cerf, qui s'élancent vers le ciel depuis son abondante chevelure châtain. Ses yeux luisent d'un éclat vert pâle, qui distraient le regard de ses traits elfiques marqués. Il tient dans son poing fermé une grande lance autour de laquelle s'entortille une vigne d'un vert brillant.

La forêt résonne de l'aboiement des chiens des ombres, du bruit de tonnerre des sabots, et de la longue complainte d'un cor : la Haute Chasse arrive, malheur à sa proie. Le Grand Veneur est une énigme, même parmi les nobles fées. Personne ne connaît sa véritable identité, seulement son titre de maître de la Haute Chasse. On le sait également lié au Prince Noir des fées des ombres, et il entretient des rapports avec des druides elfiques, de puissantes guenaudes sanglantes et des dryades.

La Haute Chasse. La cour de ce seigneur est constituée par la Haute Chasse elle-même, un groupe de chasseurs, de fêtards, de chiens intelligents et de pauvres hères qu'ils entraînent avec eux dans leur enthousiasme. Sa résidence, s'il en possède une permanente, est aussi mystérieuse que son identité. Lui et sa chasse se déplacent entre le plan des ombres et les plus anciennes forêts, on peut donc supposer que son trône caché, s'il en possède un, se trouve dans l'un de ces deux endroits.

Le Roi Baigné de Lune

Vêtu d'atours nobles surannés, ce seigneur elfe aux cheveux bleutés et ébouriffés a une peau pâle, presque lumineuse. Ses yeux sont légèrement exorbités et il semble perdu dans ses pensées. L'ombre de ce seigneur semble ne pas être tout à fait synchronisée avec les mouvements de son corps, qui semble solide par endroits et presque transparent à d'autres.

Sa Majesté Royale et lunaire, Ludomir Imbrium XVI, porte également les titres de Roi Baigné de Lune des fées des ombres, Seigneur du Royaume des ombres, Grand Protecteur des Elfes noirs, Duc des elfes des monts de Fer, Baron de Bratislor, Comte de Zobeck, Maître du Palais d'hiver et Comte-Palatin de Salzbach. Ravagé par la folie, le Roi Baigné de Lune n'est plus qu'un vestige éphémère de sa grandeur passée. Il n'est relié à la réalité que par un fil et est sans cesse assailli de fantômes faits d'ombres et de regrets conjurés par son propre esprit.

Un pouvoir faiblissant. Le Roi Baigné de Lune a perdu la faveur de sa femme, la Reine de la Nuit et de la Magie, il y a bien longtemps. Celle-ci a exilé le roi déchu et l'a banni de son trône à la cour des Fées des ombres. Il siège maintenant dans la lointaine et délabrée Tour de la Lune. L'isolement a fait sombrer le Roi dans la folie et il a entrepris de passer des accords avec des démons et des diables, dont notamment Alquam, le Seigneur démon de la nuit, dans une tentative désespérée de retrouver sa liberté.

Le Roi des Ours

Vêtu d'une tenue de chasseur en cuir et un épais manteau en peau d'ours sur les épaules, ce roi barbu est assis sur un trône taillé dans un tronc d'arbre. Sa tête est ceinte d'une couronne de houx et un maillet d'armes noirci se trouve à portée de sa main. Un petit pot d'argile rempli de miel est tout le temps accroché à sa ceinture.

Mesikammen, le Roi des Ours, aussi surnommé le « Vieux pattes de miel », règne sur le royaume nordique de Bjeornheim. Le Royaume des Ours abrite une grande population des bêtes dont il tire son nom. Les forêts pullulent d'ours et on compte de nombreux ours-garous parmi ses citoyens.

Un grand nombre d'abeilles. Le Roi des Ours fait preuve d'un appétit insatiable pour les sucreries, il n'est donc pas étonnant que la ressource principalement produite et exportée par le pays soit le miel. Les apiculteurs du Roi des Ours s'occupent d'abeilles géantes, dans les ruches desquelles ils récoltent un miel de fleurs riche et doux. Ce miel est notamment utilisé par les brasseurs afin de fabriquer l'hydromel le plus fin qui soit. Les cuvées les plus fortes bénéficient également d'enchantements féeriques.

Le Roi des Ours et son entourage de jarls ours, de sorciers et d'oracles passent leur temps à chasser dans les collines, à faire la fête, à lutter et à boire de l'hydromel. Le Vieux pattes de miel maintient son pouvoir sur le trône en affrontant chaque année ses rivaux dans une série de compétitions. Celles-ci sont ouvertes à tous, mais le Roi des Ours a battu tous les prétendants au trône depuis qu'il est monté sur celui-ci.

Le Roi des Rivières

Ce seigneur elfe aux muscles puissants est vêtu d'un manteau bleu sombre bordé d'écume par-dessus un gilet vert de roseaux et de branches de saule tressées. Sa couronne brille comme le soleil qui se reflète sur l'eau d'un lac et ses cheveux ondulent autour de lui même quand il n'y a pas de vent. Au-dessus de sa main flotte un orbe de lumière bleue qui frémit comme s'il était fait d'eau.

Sa Majesté ondoyante, Ulorian le Roi des Rivières, porte également les titres de Défenseur de la Tour de Perles et Maître de l'Arbonesse. Le Roi des Rivières est un mince seigneur elfe aux muscles saillants qui se déplace avec une grâce fluide. Il règne sur la cour Ondoyante et sur tous les elfes des rivières de la forêt d'Arbonesse. Sa cour se trouve juste sous le reflet de la rivière, dans un lieu baigné d'enchantements féeriques et d'eaux limoneuses.

Un ami imprévisible. Le Roi des Rivières est un dirigeant sévère, qui aime véritablement ses sujets et qui se met facilement en colère contre quiconque menace son domaine. Le Roi des Rivières est à la fois un monarque et le représentant d'une force naturelle et il a la réputation d'oublier de temps à autre des promesses qu'il a pourtant faites en toute bonne foi, ce qui complique les relations avec lui. « La rivière change de cours quand elle le désire », dit-on à sa cour quand Sa Majesté ondoyante change brusquement d'avis.

Le contact du fer

Les seigneurs et les dames des cours féeriques sont des créatures hors du temps, insensibles à la plupart des menaces de ce monde. Les armes en fer froid constituent une des rares exceptions à cela qui les concerne tous. Ce métal est en effet capable d'endommager l'essence vitale même d'une créature féerique et de couvrir sa peau sans âge de flétrissures. Une arme de fer froid est considérée comme magique quand elle est utilisée contre une créature féerique. C'est le seul type d'arme capable de blesser les plus puissants seigneurs et dames fées.

Les armes en fer froid sont cependant difficiles à créer. Leur fabrication fait appel à des compétences et des matériaux spécifiques, ce qui a pour effet de doubler le prix d'une telle arme ou d'y ajouter 100 po (retenir l'option qui donne le prix le plus élevé). En outre, trouver un forgeron qui possède les compétences requises pour créer une arme durable sans s'aider de feu est loin d'être facile. En trouver un qui soit en plus assez téméraire pour risquer la colère des cours féeriques est encore plus dur.

La Reine de la Nuit et de la Magie

Fée de taille Moyenne, neutre mauvaise

Classe d'armure 15 (18 avec armure du mage)

Points de vie 180 (24d8 + 72)

Vitesse 9 m, vol 18 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	20 (+5)	17 (+3)	20 (+5)	18 (+4)	26 (+8)

Jets de sauvegarde Con +10, Sag +11

Compétences Arcanes +12, Supercherie +15, Intimidation +15, Perception +11, Discrétion +12

Résistance aux dégâts de feu et de foudre

Immunité contre les dégâts de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes qui ne sont pas en fer froid

Immunité contre les états charmé, terrorisé

Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 21

Langues céleste, commun, elfique, sylvestre, umbral ; télépathie 36 m

Dangerosité 21 (33 000 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Si la Reine de la Nuit et de la Magie rate un jet de sauvegarde, elle peut choisir à la place de le réussir.

Résistance à la magie. La Reine de la Nuit et de la Magie est avantagée lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Née dans les ombres. Quand elle se trouve éclairée par une lumière qui n'est pas vive, la Reine de la Nuit et de la Magie est avantagée lors de ses jets de Dextérité (Discrétion) pour se cacher et elle peut se cacher même alors qu'elle est observée.

Incantation. La Reine de la Nuit et de la Magie est une lanceuse de sorts de niveau 18. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 23, +15 pour toucher avec une attaque de sort). Elle connaît les sorts d'ensorceleur suivants :

Tours de magie (à volonté) : *protection contre les armes, contact glacial, lumières dansantes, main du mage, prestidigitation, rayon de givre*

Niveau 1 (4 emplacements) : *armure du mage, projectile magique, bouclier*

Niveau 2 (3 emplacements) : *ténèbres, image miroir*

Niveau 3 (3 emplacements) : *clignotement, peur*

Niveau 4 (3 emplacements) : *confusion, invisibilité supérieure*

Niveau 5 (3 emplacements): *cône de froid, cercle de téléportation*

Niveau 6 (1 emplacement) : *cercle de mort*

Niveau 7 (1 emplacement) : *changement de plan, embruns prismatiques*

Niveau 8 (1 emplacement) : *dominer un monstre*

Niveau 9 (1 emplacement) : *nuée de météores*

Actions

Attaques multiples. La Reine de la Nuit et de la Magie fait trois attaques avec sa rapière ou avec frappe étoilée.

Rapière. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (1d8 + 5) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégâts de froid.

Brèche d'ombres (recharge 5-6). La Reine de la Nuit et de la Magie crée une brèche d'ombres dans une sphère de 6 mètres de diamètre centrée sur un point qu'elle peut voir dans un rayon de 45 mètres. Toutes les créatures qui se trouvent prises dans cette brèche subissent 72 (16d8) dégâts de froid ou moitié moins si elles réussissent un jet de sauvegarde de Constitution DD 23. Les créatures qui échouent à leur jet de sauvegarde se trouvent également entravées par des cirres d'ombre glacés. Une créature entravée refait le jet de sauvegarde à la fin de son tour et met un terme à l'état entravé si elle le réussit.

Frappe étoilée. *Attaque de sort à distance :* +15 pour toucher, portée 36 m, une cible. *Touché :* 9 (2d8) dégâts de feu plus 9 (2d8) dégâts radiants.

Téléportation. La Reine de la Nuit et de la Magie se téléporte à un emplacement inoccupé qui se trouve dans un rayon de 18 mètres.

Démêlage. La Reine de la Nuit et de la Magie prend pour cible une créature, un objet ou un effet magique qu'elle peut voir. Pour chaque sort qui affecte la cible, la Reine fait un test de Charisme dont le DD est égal à 10 + le niveau du sort. Sur un succès, ce sort est dissipé.

Réactions

Effilochage soudain. Quand la Reine de la Nuit et de la Magie est ciblée par un sort ou se trouve dans la zone d'effet d'un sort, elle peut utiliser son pouvoir démêlage contre celui-ci. La Reine n'a pas besoin de voir un sort pour le cibler avec cette réaction, mais elle doit voir au moins une portion de la zone ou de l'objet affectée par le sort.

Actions légendaires

La Reine de la Nuit et de la Magie peut faire 3 actions légendaires, parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, elle récupère les actions légendaires dépensées.

Tour de magie. La Reine de la Nuit et de la Magie fait un tour de magie.

Étoiles tourbillonnantes. La Reine de la Nuit et de la Magie fait une attaque avec frappe étoilée. Même si l'un des adversaires de la Reine se trouve à 1,50 mètre d'elle, elle n'est pas désavantagée lors de cette attaque.

Téléportation. La Reine de la Nuit et de la Magie utilise son pouvoir de téléportation.

Sort (2 actions). La Reine de la Nuit et de la Magie lance un sort.

L'antre de la Reine de la Nuit et de la Magie

La Reine Sarastra réside dans le Royaume des ombres (le plan des ombres), au sein des halls ancestraux de la cour des Fées des ombres. La cour des Fées des ombres est un grand château ornementé de tours délicates et de ponts gracieux, qui abrite les chambres royales, les appartements de la Reine, ainsi que le Palais d'hiver où réside son mari (quand il est présent).

Quand la cour d'Été domine et que la Reine de la Nuit et de la Magie règne, son antre comprend l'ensemble de la cour des Fées des ombres, à l'exception du Palais d'hiver. Quand c'est au tour de la cour d'Hiver de régner, l'antre de la Reine se limite aux chambres royales.

ACTIONS D'ANTRE

À 20 lors du décompte d'initiative (sachant qu'elle perd en cas d'égalité), la Reine de la Nuit et de la Magie peut par une action d'antre déclencher l'un des effets suivants (elle ne peut cependant pas utiliser le même effet deux rounds d'affilée) :

- La Reine intime aux ténèbres de prendre l'ascendant sur la lumière. Toutes les sources de lumière vive dans son antre s'atténuent et ne projettent plus qu'une lumière faible sur leur rayon normal. Les sources de lumière faible s'éteignent. Cet effet dure jusqu'à ce que la Reine décide d'y mettre fin ou qu'elle meure.
- Un mur opaque d'ombres mouvantes surgit d'une surface solide à 36 mètres de la Reine. Ce mur peut faire jusqu'à 18 mètres de long, 3 mètres de haut et 1,50 mètre d'épaisseur. Chaque créature qui se trouve dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ou subir 18 (4d8) dégâts nécrotiques. Les créatures qui se trouvent à l'emplacement où apparaît le mur sont repoussées de 1,50 mètre hors de cet emplacement, du côté du mur de leur choix. Une créature peut traverser le mur, mais les ombres semi-matérielles lui résistent. Pour chaque tranche de 30 centimètres qu'une créature parcourt dans le mur, elle doit dépenser 1,20 mètre de déplacement. En outre, toute créature qui se trouve sur le même emplacement que le mur lors de son tour subit 18 (4d8) dégâts nécrotiques, ou moitié moins si elle réussit un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Chaque section de mur de 3 mètres possède : CA 5 ; 15 points de vie ; vulnérabilité aux dégâts radiants ; résistance aux dégâts contondants et perforants ; immunité aux dégâts de froid, de poison et psychiques. Le mur persiste jusqu'à ce que la Reine utilise de nouveau cette action d'antre ou qu'elle meure.
- La Reine prend pour cible une créature qui se trouve dans un rayon de 18 mètres et l'assaille de visions de désespoir et de découragement. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 ou se trouver dans l'état étourdi jusqu'à ce que le décompte d'initiative atteigne 20 au round suivant.

EFFETS RÉGIONAUX

La région dans laquelle se trouve l'antre de la Reine de la Nuit et de la Magie est déformée par sa magie, ce qui crée un ou plusieurs effets parmi les suivants :

- Dans un rayon de 9 km autour de l'antre de la Reine, les ombres prennent vie. La plupart du temps, ces ombres se contentent de déconcerter les intrus, mais quand une créature agit contre les intérêts de la Reine, elles peuvent interférer et faire en sorte que tous les jets de dés concernés soient désavantagés.
- Dans un rayon de 9 kilomètres autour de l'antre, la magie qui sature la zone a des effets aléatoires similaires au tour de magie *prestidigitation*.
- Dans un rayon de 9 kilomètres autour de l'antre, la Reine de la Nuit et de la Magie peut projeter ses sens dans n'importe quel endroit plongé dans les ténèbres, illuminé par une lumière faible ou dans lequel se trouvent des ombres, comme si elle utilisait le sort *clairvoyance*.

Quand la cour d'Été règne, les effets régionaux de l'antre de la Reine s'étendent quand même au Palais d'hiver, mais ils sont moins marqués et plus faibles qu'en temps normal. Lorsque la cour d'Hiver règne, le Palais d'hiver n'est pas soumis aux effets régionaux de l'antre de la Reine.

Si la Reine de la Nuit et de la Magie meurt, les conditions redeviennent normales dans la zone qui entoure son antre dans un délai de 2d10 jours.



La Reine des Neiges

Fée de taille Moyenne, neutre mauvaise

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 123 (19d8 + 38)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	20 (+5)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +9, Con +7, Cha +9

Compétences Perception +10, Discrétion +9

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques qui ne sont pas en fer froid

Immunité contre les dégâts de froid

Immunité contre les états charmé, terrorisé, épuisé

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 20

Langues commun, elfique, géant, sylvestre

Dangerosité 16 (15 000 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée de la Reine des Neiges est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Elle peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *nappe de brouillard, projectile magique, rayon de givre*

3/jour chacun : *refroidir le métal* (comme *chauffer le métal*, mais inflige des dégâts de froid), *sphère glacée*

1/jour : *cône de froid*

Résistance légendaire (3/jour). Si la Reine des Neiges rate un jet de sauvegarde, elle peut choisir à la place le réussir.

Armes magiques. Les attaques d'arme de la Reine des Neiges sont magiques et infligent 7 (2d6) dégâts de froid supplémentaires (inclus ci-dessous).

Marche hivernale. La Reine des Neiges ignore le terrain difficile s'il est causé par de la glace ou de la neige. Elle peut marcher sur des surfaces verticales et horizontales couvertes de neige ou de glace.

Actions

Attaques multiples. La Reine des Neiges fait deux attaques, combinées comme elle l'entend, avec ses griffes et sa couronne de glace.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants plus 7 (2d6) dégâts de froid.

Couronne de glace. *Attaque d'arme à distance :* +9 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de froid. La vitesse de la cible est réduite de 3 mètres jusqu'à la fin de son prochain tour.

Froid subit (recharge 5-6). La Reine des Neiges fait drastiquement chuter la température autour d'elle. Chaque créature qui se trouve dans un rayon de 9 mètres doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 ou gagner un niveau d'épuisement. L'immunité contre le froid s'étend au pouvoir froid subit.

Réactions

Éclats gelés. Quand la Reine des Neiges est touchée par une attaque de corps à corps, elle peut frapper son assaillant avec les éclats de glace de sa couronne. L'assaillant subit alors 11 (2d10) dégâts perforants et 11 (2d10) dégâts de froid, qu'il peut annuler s'il réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17.

Actions légendaires.

La Reine des Neiges peut faire trois actions légendaires, parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, elle récupère les actions légendaires dépensées.

Couronne de glace. La Reine des Neiges fait une attaque avec sa couronne de glace.

Aveuglement par la neige. La Reine des Neiges désigne une cible qu'elle peut voir dans un rayon de 30 m. Cette cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 ou être aveuglée par la neige tourbillonnante jusqu'à la fin de son tour suivant.

Manteau d'enneigement (2 Actions). La Reine des Neiges lance son manteau de neige en direction d'un point qu'elle peut voir dans un rayon de 18 mètres. La zone qui se trouve dans un rayon de 9 mètres de ce point se trouve instantanément couverte d'une épaisse couche de neige. Les créatures qui se trouvent dans cette zone doivent réussir un jet de sauvegarde de Force DD 17 ou être entravées. La zone devient un terrain difficile, sur lequel chaque mètre parcouru coûte deux mètres de vitesse. Ce terrain reste difficile jusqu'à la fin du prochain tour de la Reine des Neiges, moment à partir duquel son manteau revient se poser sur ses épaules.

L'antre de la Reine des Neiges

L'antre de la Reine des Neiges est le château de glace de Grokeheim. La lumière du soleil et de la lune se reflète sur les délicates tours et les murs translucides du palais, le faisant briller de mille feux, même en plein coeur de la nuit. Le château est assorti à sa maîtresse : beau, froid, sans pitié et mortel.

Actions d'antre

À 20 lors du décompte d'initiative (sachant qu'elle perd en cas d'égalité), la Reine des Neiges peut par une action d'antre déclencher l'un des effets suivants (elle ne peut cependant pas utiliser le même effet deux rounds d'affilée) :

- Un mur de neige dense surgit dans un rayon de 36 mètres de la Reine des Neiges. Ce mur fait peut faire jusqu'à 18 mètres de long, 3 mètres de haut et 1,50 mètre d'épaisseur et il bloque le champ de vision. Quand le mur surgit, chaque créature qui se trouve dans la zone concernée doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Une créature qui échoue à son jet de sauvegarde subit 18 (4d8) dégâts de froid et est repoussée de 1,50 mètre hors de l'emplacement occupé par le mur. Elle décide de quel côté du mur elle veut se trouver. Une créature qui touche le mur à quelque moment que ce soit subit la même quantité de dégâts. Chaque section de mur de 3 mètres possède : CA 5 ; 15 points de vie ; vulnérabilité aux dégâts de feu ; résistance aux dégâts contondants et perforants ; immunité contre les dégâts de froid, de poison et psychiques. Le mur persiste jusqu'à ce que la Reine des Neiges utilise de nouveau cette action ou meure.
- Un vent glacé et cinglant, chargé de flocons, tourbillonne autour de la Reine des Neiges. Toutes les créatures qui ne sont pas immunisées

contre les dégâts de froid sont désavantagées lors de leurs jets de sauvegarde contre les dégâts de froid ou les effets basés sur le froid tant qu'elles se trouvent dans un rayon de 18 mètres de la Reine des Neiges. Cet effet dure jusqu'à ce que le décompte d'initiative atteigne 20 au round suivant.

- La neige et la glace qui se trouvent dans l'antre se mettent à luire, reflétant la lumière et éblouissant les ennemis de la Reine des Neiges. Les jets d'attaque portés contre la Reine des Neiges et ses alliés dans son antre sont désavantagés jusqu'à ce que le décompte d'initiative atteigne 20 au round suivant.

EFFETS RÉGIONAUX

La région dans laquelle se trouve l'antre de la Reine des Neiges est déformée par sa magie, ce qui crée un ou plusieurs effets parmi les suivants :

- Dans un rayon de 15 kilomètres autour de l'antre, la neige et la glace ne fondent pas. Le seul moyen de les faire fondre est un contact prolongé avec du feu.
- Dans un rayon de 15 kilomètres autour de l'antre, le ciel est généralement couvert et les chutes de neige fréquentes. L'épaisse couche de neige qui couvre la région en fait un terrain difficile pour les créatures de taille Très Petite, Petite et Moyenne.
- Dans un rayon de 7,50 kilomètres autour de l'antre, la visibilité est réduite à cause des chutes de neige ou des flocons soulevés par le vent.

Si la Reine des Neiges meurt, les conditions redeviennent normales dans la zone qui entoure son antre dans un délai de 1d10 jours.



La Reine des Sorcières

Fée de Grande taille, neutre
Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 123 (13d10 + 52)
Vitesse 12 m, vol 15 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	10 (+0)	19 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	22 (+6)

Jets de sauvegarde Dex +6, Sag +10, Cha +12
Compétences Arcanes +9, Supercherie +12, Histoire +9, Perspicacité +10, Perception +10
Résistance aux dégâts de feu, de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes qui ne sont pas en fer froid
Immunité contre les dégâts radiants
Immunité contre les états aveuglé, charmé, terrorisé
Sens vision parfaite 18 m, Perception passive 19
Langues céleste, commun, draconique, elfique, sylvestre, umbral
Dangerosité 17 (18 000 PX)

Absorption de la trame. Quand Nicnevin contre ou dissipe un sort, elle est soignée d'un nombre de points de vie égal à deux fois le niveau du sort.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation de Nicnevin est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +12 pour toucher avec les attaques de sort). Elle peut lancer les sorts suivants de façon innée sans composantes matérielles :

À volonté : *lueurs féeriques, maléfice, pas brumeux, image silencieuse, langues*

3/jour chacun : *chaîne d'éclairs, contresort, dissipation de la magie, motif hypnotique, cercle de téléportation*

2/jour chacun : *jeter une malédiction, esprit faible, suggestion de groupe, pétrification*

1/jour chacun : *mot de pouvoir mortel, sommeil* (niveau 9), *métamorphose suprême*

Résistance à la magie. Nicnevin est avantagée lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Résistance légendaire (3/jour). Si Nicnevin rate un jet de sauvegarde, elle peut choisir à la place de le réussir.

Gage de faveur. Par une action, Nicnevin peut couper une mèche de ses cheveux de cuivre qu'elle noue et donne à une créature de son choix. Tant que cette créature porte ce gage de faveur, elle gagne le trait résistance à la magie (voir plus haut). Nicnevin peut décider de révoquer sa faveur à n'importe quel moment par une action bonus. Quand cela arrive, la créature perd le bénéfice apporté par le gage de faveur de Nicnevin et, si celle-ci le souhaite, la créature est même désavantagée lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques pendant 24 heures.

Actions

Attaques multiples. Nicnevin fait deux attaques, ou fait une attaque et lance un sort.

Anneau d'argent lunaire. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d8 + 6) dégâts contondants plus 10 (3d6) dégâts radiants. L'anneau d'argent lunaire est une arme magique.

Explosion. *Attaque de sort à distance :* +12 pour toucher, portée 36 m, une cible. *Touché :* 11 (1d10 + 6) dégâts de force. Une créature touchée par une explosion doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 19 ou se trouver repoussée de 3 mètres de Nicnevin.

Actions légendaires.

Nicnevin peut faire 3 actions légendaires, parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, Nicnevin récupère les actions légendaires dépensées.

Attaque. Nicnevin fait une attaque.

Sort (2 actions). Nicnevin lance un sort.

Téléportation. Nicnevin se téléporte magiquement jusqu'à un emplacement inoccupé qu'elle peut voir dans un rayon de 12 mètres.

L'antre de Nicnevin

L'antre de la Reine des Sorcières est une caverne située dans les profondeurs d'une montagne rocheuse battue par les vents. Près du sommet de la montagne se trouve un énorme cristal de quartz, qui plonge jusqu'au cœur de celle-ci dans l'antre de Nicnevin. Ce cristal achemine la lumière de la lune jusqu'à la demeure de Nicnevin les soirs où elle ne sort pas directement sous le ciel nocturne. Dans ce sanctuaire chargé de magie, les guenaudes et sorcières qui assistent la Reine accomplissent de puissants rites.

Actions d'antre

À 20 lors du décompte d'initiative (sachant qu'elle perd en cas d'égalité), Nicnevin peut par une action d'antre déclencher l'un des effets suivants (elle ne peut cependant pas utiliser le même effet deux rounds d'affilée) :

- Nicnevin fait apparaître un flamboiement incandescent de lumière lunaire depuis un point qu'elle peut voir dans un rayon de 30 mètres. Toutes les créatures désignées par Nicnevin qui se trouvent dans un rayon de 9 mètres autour de ce point subissent 13 (3d8) dégâts radiants, ou moitié moins si elles réussissent un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15. Les créatures qui ne se trouvent pas sous leur forme naturelle sont désavantagées lors de ce jet de sauvegarde et, sur un échec, elles reprennent immédiatement leur forme naturelle (saut s'il s'agit d'un effet de métamorphose causé par Nicnevin).
- Un mur de cristaux faiblement luisants émerge d'une surface solide de l'antre. Ce mur fait 18 mètres de long, 3 mètres de haut, 1,50 mètre d'épaisseur, il bloque le champ de vision et luit d'une lumière faible sur 3 mètres. Les créatures qui se trouvent à l'emplacement où surgit le mur doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ou subir 14 (4d6) dégâts radiants. Chaque créature est repoussée du côté du mur de son choix. Chaque section de mur de 1,50 mètre possède : CA 15 ; 10 points de vie ; résistance aux dégâts de feu, perforants et tranchants ; immunité contre les dégâts de poison et psychiques ; vulnérabilité aux dégâts de tonnerre. Ce mur persiste jusqu'à ce que Nicnevin utilise de nouveau cette action ou meure.
- Jusqu'à ce que le décompte d'initiative atteigne 20 au round suivant, toute créature qui n'est pas une fée et qui tente de lancer un sort doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou voir son sort échouer et l'emplacement de sort dépensé. Une créature qui lance un sort prend conscience de cet effet dès qu'elle entreprend de le lancer et elle peut choisir une autre action à la place.

EFFETS RÉGIONAUX

La région dans laquelle se trouve l'antre de Nicnevin est déformée par la magie de la Reine, ce qui crée un ou plusieurs effets parmi les suivants :

- Dans un rayon de 15 kilomètres autour de l'antre, appeler Nicnevin par son nom sous le clair de lune attire son attention (comme si elle avait lancé un sort de *scrutation*). Elle est alors susceptible de visiter son suppliant pour écouter sa requête, notamment s'il fait appel à elle plusieurs nuits d'affilée. Pendant les 24 heures qui suivent cette invocation, Nicnevin a un lien avec l'endroit où elle a été appelée, ce qui lui permet de cibler cette zone avec un cercle de téléportation.
- Dans un rayon de 15 kilomètres autour de l'antre, la lune est toujours visible pendant la majeure partie de la nuit, quelles que soient les conditions climatiques. La couverture nuageuse est trouée en de nombreux endroits, ou alors la lumière de la lune traverse les nuages.
- Dans un rayon de 15 kilomètres autour de l'antre, il n'est pas rare de rencontrer une brume argentée au sein de laquelle résonnent d'étranges murmures.

Si Nicnevin meurt, les conditions de la zone qui entoure son antre redeviennent normales dans un délai de 1d10 jours.



Le Grand Veneur

Fée de taille Moyenne, loyale neutre

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 229 (27d8 + 108)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	18 (+4)	19 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	15 (+2)

Jets de sauvegarde For +11, Sag +10, Cha +8

Compétences Athlétisme +11, Perception +10, Survie +10

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des armes qui ne sont pas en fer froid

Immunité contre les dégâts de froid, de poison

Immunité contre les états épuisé, charmé, terrorisé, empoisonné

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 20

Langues commun, draconique, elfique, sylvestre

Dangerosité 18 (20 000 PX)

Cavalier émérite. Tant que le Grand Veneur est monté, toute attaque qui cible sa monture est redirigée contre lui. Le destrier du Grand Veneur utilise les jets de sauvegarde de son cavalier. Si la monture réussit un jet de sauvegarde contre un effet susceptible de lui infliger des dégâts, elle ne subit pas de dégâts.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du Grand Veneur est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *druidisme, marque du chasseur, monture fantôme*

3/jour chacun : *communion avec la nature, invoquer une volée de projectiles*

1/jour : *invoquer une fée* (les créatures invoquées disparaissent si quelque chose brise la concentration du Grand Veneur)

Résistance légendaire (3/jour). Si le Grand Veneur rate un jet de sauvegarde, il peut choisir à la place de le réussir.

Armes magiques. Les attaques d'arme du Grand Veneur sont magiques.

Actions

Attaques multiples. Le Grand Veneur fait trois attaques de corps à corps ou trois attaques à distance.

Lance de chasseur. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 18/36 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6 + 5) dégâts perforants ou 14 (2d8 + 5) dégâts perforants à deux mains, plus 7 (2d6) dégâts de poison. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 19 ou être jetée à terre. Par une action bonus, le Grand Veneur peut faire apparaître sa lance dans sa main, même si l'arme a été détruite.

Arc long hurlant. *Attaque d'arme à distance :* +10 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.

Réactions

Parade. Le Grand Veneur ajoute 6 à sa CA contre une attaque sur le point de le toucher. Pour cela, il doit voir son assaillant et tenir une arme de corps à corps en main.

Actions légendaires.

Le Grand Veneur peut faire 3 actions légendaires, parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, il récupère les actions légendaires dépensées.

Frappe. Le Grand Veneur fait une attaque à l'aide de sa lance de chasseur ou avec son arc long hurlant.

Avance persévérante. Le Grand Veneur se déplace de la moitié de sa vitesse ou, s'il est monté, de la moitié de la vitesse de son destrier.

Appel de la Chasse (2 actions) Le Grand Veneur souffle dans son cor de chasse et choisit une créature qu'il peut voir dans un rayon de 18 mètres. Si la créature peut entendre le cor, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 16 contre sa magie ou se trouver sous le charme du Grand Veneur pendant 8 heures. Une créature charmée rejoint la Haute Chasse, suit les instructions verbales du Grand Veneur et traite ses anciens alliés comme des ennemis. Si une créature charmée blesse un de ses anciens alliés ou est blessée par l'un d'eux, elle refait le jet de sauvegarde à la fin de son tour. Si elle réussit, l'effet prend fin. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou que l'effet prend fin, elle est immunisée contre l'appel de la Chasse pendant 24 heures.

L'antre du Grand Veneur

Si le Grand Veneur a un antre, l'emplacement de celui-ci est inconnu des étrangers. Lorsqu'elle est en mouvement, la Haute Chasse est aussi gracieuse que mortelle, mais quand elle décide de faire halte, le campement du Grand Veneur devient son antre. Le seigneur et sa Chasse s'installent alors dans des tentes et des pavillons, pendant que le gibier de la journée rôtit lentement dans de grands brasiers. Ils passent les heures qui suivent à faire la fête, manger, s'affronter dans des épreuves physiques et boire des boissons fortes.

Actions d'antre

À 20 lors du décompte d'initiative (sachant qu'il perd en cas d'égalité), le Grand Veneur peut par une action d'antre déclencher l'un des effets suivants (il ne peut cependant pas utiliser le même effet deux rounds d'affilée) :

- Le Grand Veneur choisit un endroit qu'il peut voir dans son antre. Des plantes émergent du sol dans une zone de 6 mètres de rayon autour de ce point, créant un terrain difficile. Toutes les créatures qui commencent leur tour dans cette zone ou qui y pénètrent pour la première fois lors de leur tour doivent faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ou se trouver entravées par les plantes et subir 13 (3d8) dégâts de poison. Une créature peut se libérer elle-même ou un allié qui se trouve sur un emplacement adjacent si elle utilise son action et réussit un test de Force DD 15. Cet effet dure jusqu'à ce que le Grand Veneur utilise de nouveau cette action d'antre ou qu'il meure.

- Le Grand Veneur pousse un cri de guerre. Une créature qu'il peut voir dans un rayon de 36 mètres doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 ou être terrorisée pendant 1 minute. Une créature terrorisée refait le jet de sauvegarde à la fin de son tour et met un terme à l'effet si elle le réussit.
- Le Grand Veneur peut utiliser sa magie pour marquer une cible qu'il voit et qui se trouve dans un rayon de 36 mètres. Le Grand Veneur est avantagé lors de ses jets d'attaque contre la cible marquée. Cette marque persiste jusqu'à ce que le décompte d'initiative atteigne 20 au tour suivant.

EFFETS RÉGIONAUX

La région dans laquelle se trouve le campement du Grand Veneur est déformée par sa magie, ce qui crée un ou plusieurs effets parmi les suivants :

- Dans un rayon de 4,50 kilomètres autour de l'antre, le gibier est abondant. Les tests de Sagesse (Survie) nécessaires pour chasser sont avantagés, mais les patrouilles de la Haute Chasse n'aiment pas les braconniers.
- Dans un rayon de 4,50 kilomètres autour de l'antre, les animaux domestiques deviennent nerveux et sont apeurés. Il devient difficile de les diriger et, s'ils en ont la possibilité, ils fuient la région.
- Dans un rayon de 4,50 kilomètres autour de l'antre, les surfaces naturelles se réarrangent subtilement afin de créer des coulées de gibier, même au cœur des forêts les plus épaisses.

Quand le Grand Veneur meurt ou lève le camp, la région qui entoure celui-ci retrouve immédiatement son état normal.



Le Roi Baigné de Lune

Fée de taille Moyenne, neutre bonne

Classe d'armure 17 (demi-plate)
Points de vie 170 (20d8 + 80)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	20 (+5)	18 (+4)	20 (+5)	18 (+4)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Con +10, Sag +10, Cha +11
Compétences Arcanes +11, Perception +10
Résistance aux dégâts acides ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes qui ne sont pas en fer froid.
Immunité contre les dégâts de froid, de feu, de poison
Immunité contre les états charmé, terrorisé, empoisonné
Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 20
Langues abyssal, céleste, commun, draconique, elfique, infernal, umbral ; télépathie 30 m
Dangerosité 17 (18 000 PX)

Contrôle des rayons de lune. Par une action bonus, le Roi Baigné de Lune peut faire en sorte que toutes les zones éclairées par la lune dans un rayon de 30 mètres se déplacent d'un maximum de 3 mètres.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du Roi Baigné de Lune est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +11 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *flamme éternelle, détection du mal et du bien, invisibilité* (personnelle), *rayon de lune, zone de vérité*

3/jour chacun : *flétrissement, dissipation du mal et du bien, dissipation de la magie*

1/jour chacun : *demi-plan, guérison*

Résistance légendaire (3/jour). Si le Roi Baigné de Lune rate un jet de sauvegarde, il peut choisir à la place de le réussir.

Armes magiques. Les attaques d'arme du Roi Baigné de Lune sont magiques et infligent 7 (2d6) dégâts radiants supplémentaires (inclus ci-dessous).

Actions

Attaques multiples. Le Roi Baigné de Lune fait trois attaques avec son bâton de cristal ou son éclair lunaire.

Bâton de cristal. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts contondants plus 7 (2d6) dégâts radiants. Si une cible est frappée par le bâton deux fois ou plus lors d'un même tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 ou être étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour.

Éclair lunaire. *Attaque de sort à distance :* +11 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 22 (4d10) dégâts radiants. Si la cible est une créature qui ne se trouve pas sous sa forme naturelle, elle subit 22 (4d10) dégâts radiants supplémentaires et doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 19 ou reprendre sa forme naturelle. Quand l'éclair lunaire frappe une cible, le point d'impact brille de l'éclat de la lune et projette une lumière faible sur un rayon de 3 mètres. Cette lumière est fixe et persiste jusqu'à la fin du tour suivant du Roi Baigné de Lune.

Ombres craintives (recharge 5-6). Le Roi Baigné de Lune anime magiquement les ombres de tous ses ennemis dans un rayon de 18 mètres autour de lui. Les ombres animées attaquent les créatures qui les projettent. Toutes les créatures affectées qui se trouvent dans la zone subissent 35 (10d6) dégâts nécrotiques, ou moitié moins si elles réussissent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19. Si une créature échoue à son jet de sauvegarde, elle perd également 1d4 points de Force. Une créature dont la valeur de Force est réduite à 0 sombre dans l'inconscience jusqu'à ce qu'elle regagne au moins 1 point de Force. Une créature qui a perdu de la Force suite à une rencontre avec les ombres craintives récupère celle-ci à la fin d'un repos court ou long.

Convocation de diable (1/jour). Le Roi Baigné de Lune peut convoquer un diable lunaire. Le diable ainsi convoqué apparaît dans un emplacement inoccupé, dans un rayon de 18 mètres autour de son convocateur. Il se comporte comme un allié de ce dernier et il ne peut pas convoquer d'autres diables. Il reste présent pendant 10 minutes, jusqu'à la mort de son convocateur, ou jusqu'à ce que celui-ci le renvoie par une action.

Réactions

Échappée dans les ombres. Quand il est pris pour cible par un attaquant qu'il voit, le Roi Baigné de Lune prend la substance de ses illusions manifestes. Il devient presque insubstantiel et l'attaque est donc portée contre lui avec un désavantage. Si l'attaque le touche quand même, le Roi Baigné de Lune subit seulement la moitié des dégâts.

Actions légendaires.

Le Roi Baigné de Lune peut faire trois actions légendaires parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, il récupère les actions légendaires dépensées.

Bâton. Le Roi Baigné de Lune fait une attaque à l'aide de son bâton de cristal.

Marche sur la lumière. Le Roi Baigné de Lune se téléporte d'une zone éclairée par la lune à une autre dans un rayon de 30 mètres.

Aura de folie (2 actions). Tant qu'il se tient dans une zone éclairée par la lumière de la lune, le Roi Baigné de Lune peut transmettre sa folie aux autres créatures qui se trouvent dans un rayon de 9 mètres. Une créature qui n'est pas un fiélon et qui commence son tour dans la zone d'effet de l'aura ou y pénètre pour la première fois lors de son tour (y compris au moment où l'aura est activée) doit réussir un jet de Charisme DD 19 ou se trouver dans l'état confus (comme si elle était sous l'effet du sort *confusion*) jusqu'au début de son tour suivant. Cette aura persiste jusqu'au début du tour suivant du Roi Baigné de Lune.

L'antre du Roi Baigné de Lune

Le Roi Baigné de Lune a été exilé par sa femme, la Reine de la Nuit et de la Magie, dans la tour de la Lune, qui se trouve cachée dans un labyrinthe en spirale au cœur du plan des ombres. La tour est un lieu oublié et en ruine, qui bruisse des faux murmures et des fantômes d'ombres créés par le seigneur fée dément.

Actions d'antre

À 20 lors du décompte d'initiative (sachant qu'il perd en cas d'égalité), le Roi Baigné de Lune peut par une action d'antre déclencher l'un des effets suivants (il ne peut cependant pas utiliser le même effet deux rounds d'affilée) :

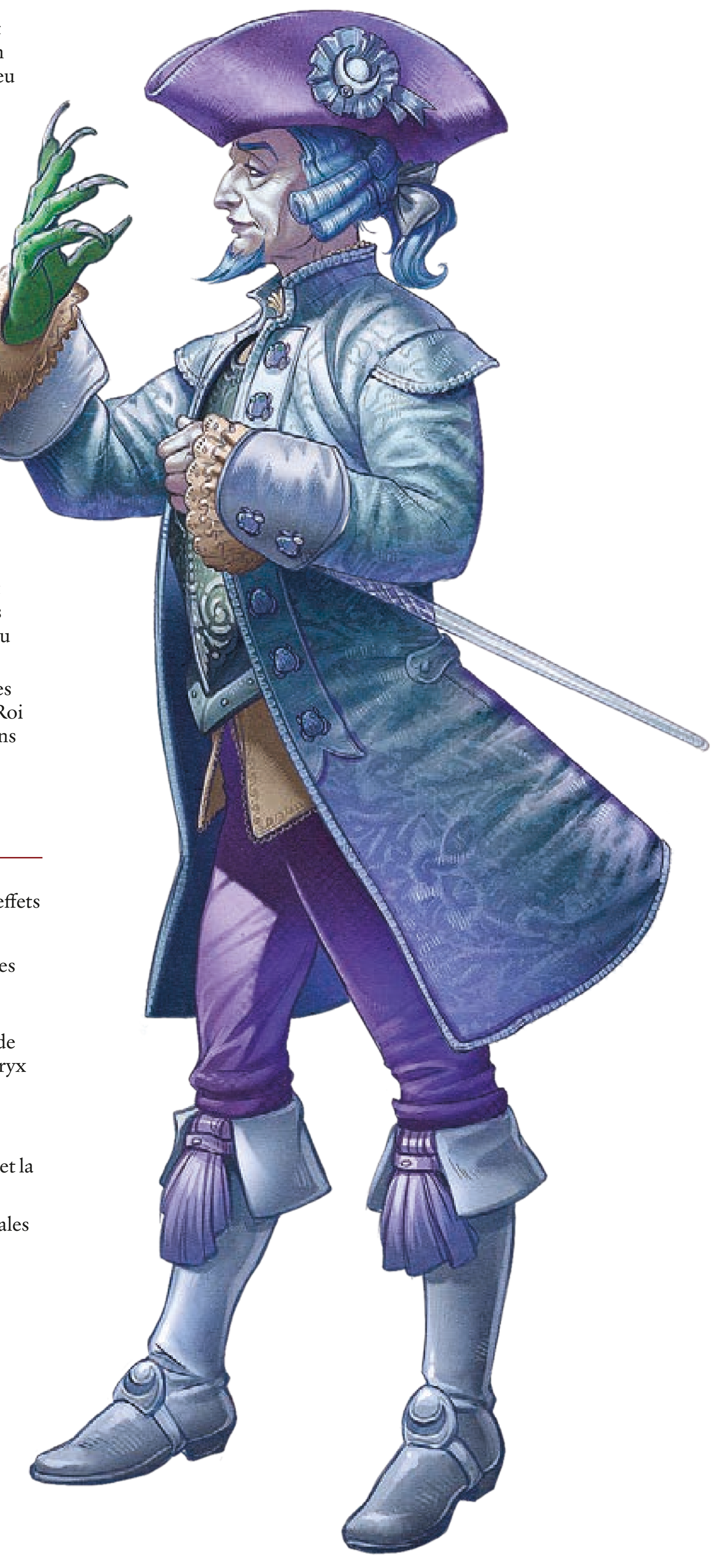
- Le Roi Baigné de Lune crée quatre rayons de lune qui éclairent quatre points qu'il peut voir dans un rayon de 30 mètres. Chacun de ces rayons illumine une zone de 3 mètres de rayon de lumière faible. Ces rayons lunaires durent jusqu'à ce que le Roi Baigné de Lune utilise cette action de nouveau ou qu'il meure.
- Le Roi Baigné de Lune choisit un point qu'il peut voir dans un rayon de 30 mètres. Des murmures désincarnés parlant de désespoir et d'échec emplissent une zone de 9 mètres de rayon centrée sur ce point. Toutes les créatures qui se trouvent dans cette zone et qui ne sont pas des fiélons doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 ou se trouver dans l'état terrifié jusqu'à ce que le décompte d'initiative atteigne 20 au round suivant.
- Le Roi Baigné de Lune convoque quatre démons des ombres. Les démons apparaissent dans des emplacements inoccupés que le Roi Baigné de Lune peut voir dans un rayon de 18 mètres. Les démons agissent immédiatement et restent présents jusqu'à ce que le décompte d'initiative atteigne 20 au round suivant.

Effets régionaux

La région dans laquelle se trouve l'antre du Roi Baigné de Lune est déformée par la magie du seigneur fée, ce qui crée un ou plusieurs effets parmi les suivants :

- Les rêves et les peurs prennent vie. Dans un rayon de 9 kilomètres autour de l'antre, les créatures sont assaillies d'hallucinations visuelles et auditives mineures.
- Dans un rayon de 15 kilomètres autour de l'antre, le Roi Baigné de Lune peut communiquer par télépathie avec n'importe quelle stryx et partager ses sens.
- Dans un rayon de 15 kilomètres autour de l'antre, les conditions climatiques n'empêchent pas les rayons lunaires de briller. Les nuages s'écartent, la pluie semble transporter la lumière lunaire et la neige luit d'un éclat argenté.

Si le Roi Baigné de Lune meurt, les conditions redeviennent normales dans la zone qui entoure son antre dans un délai de 1d10 jours.



Le Roi des Ours

Fée (métamorphe) de taille Moyenne, loyale neutre

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 133 (14d8 + 70)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	10 (+0)	20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)

Jets de sauvegarde For +9, Dex +4, Sag +7

Compétences Athlétisme +9, Intimidation +7, Perception +7

Résistance aux dégâts de froid

Immunité contre les dégâts de poison ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques qui ne sont pas en fer froid

Immunité contre l'état empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 17

Langues commun, elfique, géant, sylvestre

Dangerosité 12 (8 400 PX)

Forme alternative. Par une action bonus, le Roi des Ours peut prendre la forme d'un grizzly hirsute ou une forme hybride entre l'humain et l'ours. Dans sa forme alternative, la taille du Roi des Ours devient Grande et il peut faire des attaques de morsure et de griffes. Il conserve cette forme jusqu'à ce qu'il reprenne forme humaine par une action bonus, qu'il perde conscience ou qu'il meure.

Odorat aiguisé. Le Roi des Ours est avantagé lors de ses tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Résistance légendaire (3/jour). Si le Roi des Ours rate un jet de sauvegarde, il peut choisir à la place de le réussir.

Régénération (seulement sous sa forme alternative). Le Roi des Ours regagne 10 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie.

Actions

Attaques multiples. Le Roi des Ours fait deux attaques à distance ou deux attaques de corps à corps. Sous forme hybride ou de grizzly, il peut également faire une attaque de morsure supplémentaire.

Morsure (seulement sous forme hybride ou de grizzly). *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (1d10 + 5) dégâts perforants. Si la cible est une créature qui n'est pas une créature artificielle ou un mort-vivant, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 au début de chacun de ses tours ou perdre 10 (3d6) points de vie suite à l'hémorragie causée par la blessure. À chaque fois que le Roi des Ours réussit à mordre la créature blessée une nouvelle fois, celle-ci perd 10 (3d6) points de vie supplémentaires à chaque tour. Par une action, une créature peut mettre fin à l'hémorragie dont elle, ou un allié sur un emplacement adjacent, est victime en réussissant un test de Sagesse (Médecine) DD 12. L'hémorragie cesse également si la créature reçoit des soins magiques.

Griffes (seulement sous forme hybride ou de grizzly). *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6+5) dégâts tranchants.

Maillet d'armes (seulement sous forme hybride ou humaine). *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6 + 5) dégâts contondants. Si une créature est touchée par deux attaques de maillet d'armes au cours du même tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 17 ou tomber à terre.

Javeline (seulement sous forme humaine). *Attaque d'arme à distance :* +9 pour toucher, portée 9/18 m, une cible. *Touché :* 8 (1d6 + 5) dégâts perforants.

Actions légendaires.

Le Roi des Ours peut faire trois actions légendaires parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, il récupère les actions légendaires dépensées.

Attaque de corps à corps. Le Roi des Ours fait une attaque de griffes ou de maillet d'armes.

Jet de miel. Le Roi des Ours plonge la main dans le pot de miel qu'il porte à la ceinture et lance une poignée de miel sur une cible qui se trouve dans un rayon de 9 mètres. Il s'agit d'une attaque à distance (+9 pour toucher). Si l'attaque porte, la créature se trouve dans l'état entravé (évasion DD 17).

Rugissement terrifiant (2 actions). Le Roi des Ours pousse un rugissement à glacer le sang. Toutes les créatures qui se trouvent dans un rayon de 27 mètres et qui peuvent l'entendre doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 ou être terrorisées pendant 1 minute. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou que l'effet est arrivé à son terme, elle est immunisée contre le rugissement terrifiant pendant 24 heures. Les alliés du Roi des Ours ne sont pas affectés.

L'antre du Roi des Ours

L'antre du Roi des Ours est la capitale de Bjeornheim, le Roc crépusculaire. Cette forteresse se dresse sur les contreforts d'une chaîne de montagnes, comme une vague pétrifiée en plein élan. Le Roc est criblé de cavernes et de tunnels, au cœur desquels se tient la cour du Roi des Ours.

Actions d'antre

À 20 lors du décompte d'initiative (sachant qu'il perd en cas d'égalité), le Roi des Ours peut par une action d'antre déclencher l'un des effets suivants (il ne peut cependant pas utiliser le même effet deux rounds d'affilée) :

- Le Roi des Ours conjure un essaim de huit abeilles géantes (avec les statistiques des guêpes géantes) pour défendre son antre. Les abeilles agissent immédiatement, puis à 20 lors du décompte d'initiative lors des rounds qui suivent. Les abeilles persistent jusqu'à ce qu'elles soient tuées ou que le Roi des Ours les révoque par une action. Le Roi des Ours peut utiliser cette action de nouveau, mais le nombre d'abeilles géantes présentes au même moment ne peut pas excéder huit.
- Le Roi des Ours cible une créature qui se trouve dans son antre et qu'il peut voir. Cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou être magiquement transformée en ours brun, comme si elle était ciblée par le sort *métamorphose*. La créature métamorphosée refait le jet de sauvegarde au début de chacun de ses tours. Sur un échec, la créature doit utiliser son action pour attaquer un ennemi du Roi des Ours. Sur une réussite, l'effet prend fin et la créature retrouve sa forme d'origine. L'effet dure sinon jusqu'à ce que la créature réussisse son jet de sauvegarde ou que le Roi des Ours utilise de nouveau cette action d'antre.
- Le Roi des Ours cause un séisme dans une zone de 6 mètres de côté. Toutes les créatures qui se trouvent dans cette zone doivent réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 ou subir 7 (2d6) dégâts contondants et tomber à terre. Le sol continue de trembler jusqu'à ce que le décompte d'initiative atteigne 20 au round suivant. Pendant tout ce temps, le terrain est considéré comme difficile.

EFFETS RÉGIONAUX

La région dans laquelle se trouve le Roc crépusculaire est déformée par la magie du Roi des Ours, ce qui crée un ou plusieurs effets parmi les suivants :

- Dans un rayon de 15 kilomètres autour de l'antre du Roi des Ours, les créatures sont désavantagées lors de leurs jets de sauvegarde pour éviter de contracter la lycanthropie des ours-garous.
- Dans un rayon de 15 kilomètres autour de l'antre du Roi des Ours, les abeilles sont irritables et promptes à attaquer. De nombreuses nuées d'insectes (abeilles ou frelons) se trouvent dans la zone, mais elles laissent généralement la population locale tranquille.
- Dans un rayon de 7,50 km autour de l'antre du Roi des Ours, les émotions semblent exacerbées. Les disputes tournent vite à la bagarre et les moments festifs ont des chances de se transformer rapidement en bruyante bacchanale ou en rixe généralisée.

Si le Roi des Ours meurt, les conditions redeviennent normales dans la zone qui entoure son antre dans un délai de 1d6 jours.



Le Roi des Rivières

Fée de taille Moyenne, chaotique neutre

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 152 (16d8 + 80)

Vitesse 9 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	17 (+3)	20 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +10, Sag +6

Compétences Intimidation +8, Nature +7, Perception +6, Discrétion +8

Résistance aux dégâts de feu, de froid, de tonnerre ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes qui ne sont pas en fer froid

Immunité contre les dégâts de foudre

Immunité contre l'état épuisé

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 16

Langues commun, élémentaire, elfique, géant

Dangerosité 16 (15 000 PX)

Amphibie. Le Roi des Rivières peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du Roi des Rivières est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Le Roi des Rivières peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *création ou destruction d'eau, poigne électrique, respiration aquatique*

3/jour chacun : *liberté de mouvement, contrôle de l'eau*

1/jour : *chaîne d'éclairs*

Résistance légendaire (3/jour). Si le Roi des Rivières rate un jet de sauvegarde, il peut choisir à la place de le réussir.

Armes magiques. Les attaques d'arme du Roi des Rivières sont magiques et infligent 10 (3d6) dégâts de foudre supplémentaires (inclus ci-dessous).

Actions

Attaques multiples. Le Roi des Rivières fait trois attaques avec son épée longue et/ou crue explosive, qu'il combine comme il le souhaite.

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (1d8 + 5) dégâts tranchants ou 10 (1d10 + 5) dégâts tranchants à deux mains, plus 10 (3d6) dégâts de foudre.

Crue explosive. *Attaque de sort à distance :* +8 pour toucher, portée 36 m, une cible. *Touché :* 18 (4d8) dégâts contondants. Une créature ciblée par ce sort doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 16 ou être jetée à terre et repoussée de 18 mètres dans la direction choisie par le Roi des Rivières.

Tourbillon agrippant (recharge 5-6). Le Roi des Rivières crée un vortex d'eau tourbillonnante centré sur un point qu'il peut voir dans un rayon de 18 mètres. Le vortex se présente sous la forme d'un cylindre de 3 mètres de rayon et de 4,50 m de haut. Les créatures qui se trouvent dans la zone affectée doivent réussir un jet de sauvegarde de Force DD 16 ou subir 11 (2d10) dégâts contondants, être entravées et incapables de respirer. Si une créature réussit son jet de sauvegarde, elle est repoussée au bord de la zone affectée. Une créature entravée peut se libérer du tourbillon si elle utilise une action et réussit un test de Force DD 16. Si une créature termine son tour dans le tourbillon, elle subit 11 (2d10) dégâts contondants en plus des effets causés par sa suffocation. Les créatures qui possèdent une vitesse de nage sont avantagées lors de leur jet de sauvegarde de Force pour s'échapper. Le tourbillon persiste pendant 1 minute ou jusqu'à ce que le Roi des Rivières utilise ce pouvoir de nouveau.

Réactions

Lame de l'onde. Quand une créature qui se trouve à portée du Roi des Rivières se relève après avoir été mise à terre, le Roi des Rivières peut porter une attaque avantagée contre cette créature à l'aide de son épée longue.

Actions légendaires.

Le Roi des Rivières peut faire trois actions légendaires parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, il récupère les actions légendaires dépensées.

Épée longue. Le Roi des Rivières fait une attaque à l'aide de son épée longue.

Écoulement. Le Roi des Rivières se déplace de la moitié de sa vitesse sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Ondoiement (2 Actions). Le Roi des Rivières se met à ondoyer comme le soleil à la surface des eaux. Jusqu'au début de son prochain tour, toutes les attaques portées contre lui sont désavantagées.

L'antre du Roi des Rivières

La Cour du Roi des Rivières consiste en une paire de petites îles située au centre d'une large rivière, qui prend sa source dans le royaume des mortels et continue sa course dans une dimension de magie féerique. Le donjon qui occupe l'île occidentale abrite les serviteurs et celui qui occupe l'île orientale surplombe la Grand-Pièce ondoyante. La Grand-Pièce ondoyante est une bulle dont les murs et le plafond sont constitués par la rivière elle-même. Un trône en bois flotté domine la pièce.

Actions d'antre

À 20 lors du décompte d'initiative (sachant qu'il perd en cas d'égalité), le Roi des Rivières peut par une action d'antre déclencher l'un des effets suivants (il ne peut cependant pas utiliser le même effet deux rounds d'affilée) :

- Les eaux de la rivière féerique enflent soudain et viennent empiéter sur ses berges, ou alors les murs de la Grand-Pièce cèdent et laissent l'eau pénétrer en jets torrentiels. Le Roi des Rivières choisit une trajectoire large de 3 mètres et qui peut faire jusqu'à 18 mètres de long. Chaque créature qui se trouve sur le chemin emprunté par les eaux doit faire un jet de sauvegarde de Force DD 15. Les créatures qui échouent sont entraînées sur 6 mètres et subissent 9 (2d8) dégâts contondants.
- Le Roi des Rivières cible une créature qu'il peut voir dans un rayon de 18 mètres. La bouche et la gorge de cette créature se remplissent d'eau douce. La créature doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Sur une réussite, elle réussit à retenir sa respiration. Sur un échec, elle se met à suffoquer. Une créature qui suffoque mais est encore consciente refait le jet de sauvegarde à la fin de son tour et met fin à l'effet sur un succès. Une autre créature qui se trouve à 1,50 mètre d'elle peut, par une action, faire un test

de Sagesse (Médecine) DD 15. Si elle réussit, la créature en train de suffoquer recrache l'eau et l'effet prend fin. Sinon l'effet persiste jusqu'à ce que le Roi des Rivières utilise de nouveau cette action ou meure.

- Le Roi des Rivières cible une créature qu'il peut voir dans un rayon de 36 mètres. Son autorité naturelle impressionne cette créature qui doit faire un jet de sauvegarde de Charisme DD 15. Sur un échec, la créature est charmée par le Roi des Rivières jusqu'à ce que le décompte d'initiative atteigne 20 au round suivant.

EFFETS RÉGIONAUX

La région dans laquelle se trouve l'antre du Roi des Rivières est déformée par sa magie, ce qui crée un ou plusieurs effets parmi les suivants :

- Dans un rayon de 9 kilomètres autour de l'antre, le courant des rivières devient plus puissant, mais également erratique. Les créatures qui ne possèdent pas de vitesse de nage et qui commencent leur tour dans de l'eau vive doivent réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15 ou se trouver entraînées de 18 mètres par le courant.
- Dans un rayon de 9 kilomètres autour de l'antre, les lacs, les mares, les rivières et les ruisseaux regorgent de poissons et de vie aquatique.
- Dans un rayon de 9 kilomètres autour de l'antre, il pleut fréquemment, et les nombreux orages et pluies torrentielles rendent la visibilité nulle et font déborder les cours d'eau de leur lit.

Si le Roi des Rivières meurt, les conditions redeviennent normales dans la zone qui entoure son antre dans un délai de 1d10 jours.



Felforgé

Les yeux de cet automate luisent d'une intelligence sombre et de mauvais augure. De ses articulations s'échappent en sifflant des volutes de vapeur verte.

Des créatures artificielles possédées par des âmes-en-peine. Les felforgés sont les rebuts des chaînes de production de mécaforgés et de créatures mécaniques. Leurs corps artificiels ont attiré des âmes-en-peine avides de ressentir de nouveau le monde tangible, qui les ont alors investis, les dotant d'une conscience malfaisante. Ces âmes-en-peine sont piégées dans les corps mécaniques, qui leur confèrent une forme physique au prix d'un affaiblissement de leurs pouvoirs surnaturels. Les âmes-en-peine modifient ces corps pour leur propre usage, mais elles restent prêtes à les détruire si cela leur permet de blesser des êtres vivants.

Des soldats au service des vampires. Les felforgés cherchent généralement à entrer au service de morts-vivants plus puissants qu'eux. Ils ont une préférence pour les vampires et les liches, mais les banshies et les darakhuls font également des commandants tout à fait convenables.

Une voix sépulcrale. Les felforgés parlent d'une voix résonnante d'outre-tombe, avec un timbre sépulcral qui terrifie les animaux et les enfants.

De nature artificielle. Un felforgé n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ou de dormir.

FELFORGÉ

Créature artificielle de taille Moyenne, loyal mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 135 (18d8 + 54)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Jets de sauvegarde For +8

Résistance aux dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre

Immunité contre les dégâts nécrotiques, de poison

Immunité contre les états charmé, épuisé, empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues celles qu'il parlait de son vivant

Dangerosité 5 (1 800 PX)

Expulsion d'esprit. Bien que le corps d'un felforgé ait été conçu pour être lié à un esprit, l'âme-en-peine qui l'occupe reste vulnérable aux tentatives de renvoi. Si une tentative de renvoi réussit, l'âme-en-peine se trouve donc éjectée de son corps mécanique. L'âme-en-peine éjectée conserve ses points de vie actuels et se bat normalement. La créature artificielle meurt si elle n'est pas animée par un esprit.

Sensibilité à la lumière du soleil. Un felforgé est désavantagé lors de ses jets d'attaque et de Sagesse (Perception) basés sur la vue s'il est exposé directement à la lumière du soleil.

Aura contre nature. Tous les animaux, qu'ils soient sauvages ou domestiqués, peuvent sentir la présence surnaturelle d'un felforgé à une distance de 9 mètres. Ils ne s'approchent pas volontairement plus près de lui et paniquent si on les force à le faire. Ils continuent de paniquer tant qu'ils se trouvent dans ce rayon.

ACTIONS

Attaques multiples. Le felforgé fait deux attaques de coup nécrotique.

Coup nécrotique. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d8 + 2) dégâts contondants plus 4 (1d8) dégâts nécrotiques ; la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 ou voir son maximum de points de vie réduit de la quantité de dégâts subis. Cette réduction perdure jusqu'à ce que la cible termine un long repos. La cible meurt si cet effet réduit son maximum de points de vie à 0.

Échappement violent. Les âmes-en-peine felforgées ne respectent pas les corps mécaniques qui les abritent. Ainsi, elles n'hésitent pas à appliquer de telles tensions à leurs mécanismes que les volants d'inertie se déséquilibrent, que les rouages se brisent et que les ressorts claquent. Par une action bonus, une violente projection de rouages et de molettes inflige 7 (2d6) dégâts perforants à tous les adversaires qui se trouvent dans un rayon de 1,50 mètre et qui ne réussissent pas un jet de Dextérité DD 14. Chaque fois qu'un felforgé utilise ce pouvoir, il subit une réduction cumulative de vitesse de 1,50 m. Si sa vitesse est réduite à 0 m, le felforgé est paralysé.



LES FELFORGÉS À MIDGARD

Les nains du canton de Grisal fabriquent des felforgés pour combattre les apparitions et les esprits morts-vivants. Ces créatures artificielles sont ensuite destinées à être fondues afin de détruire les âmes-en-peine, les fantômes et les autres morts-vivants intangibles. Il arrive également que des felforgés soient fabriqués par l'Ordre d'émeraude ou d'autres cultes qui veulent donner à leurs maîtres maléfiques un corps grâce auquel régner.

Férocien

Ce grizzli hérissé d'épines de porc-épic possède des griffes et des crocs semblables à des cimeterres. Ses antérieurs sont déformés et couverts de croûtes et ses yeux luisent de haine et d'anticipation.

Poussé par des esprits maléfiques. Les druides ont beau affirmer que ces ours ne sont ni maudits ni enchantés, leur propension à tuer tout être vivant qu'ils aperçoivent n'a rien de naturel. La faim ne justifie pas leurs attaques, car ils ne mangent qu'une partie de ceux qu'ils tuent avant d'abandonner leur repas et de partir en quête d'autres animaux à massacrer, poussés par de sombres esprits forestiers.

Finir par se ronger. Quand il n'y a plus de créatures à attaquer dans les parages, le férocien ronge ses propres pattes, générant des cicatrices, des croûtes et des cals si épais et si désensibilisés qu'ils le protègent contre les armes les plus acérées.

Des rencontres rares. La seule créature qu'un férocien n'attaque pas à vue, c'est un autre férocien. S'ils sont de même sexe, ils s'évitent par instinct de conservation, s'ils sont de sexe opposé, ils s'accouplent si férocement qu'ils finissent tous deux blessés, furieux et affamés. La portée d'une férocienne comprend entre 10 et 25 oursons, tous capables de marcher et de se débrouiller seuls dès la naissance, une caractéristique essentielle, car 24 heures après la naissance, la mère ne reconnaît plus ses petits et attaque et dévore tous ceux qui ne s'enfuient pas assez vite.

Un férocien pèse 900 kilos pour 3,50 mètres de long.



FÉROCIEN

Bête de Grande taille, neutre mauvaise

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 115 (1d10 + 60)

Vitesse 12 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	14 (+2)	22 (+6)	2 (–4)	10 (+0)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +9

Compétence Perception +3

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les états charmé, terrorisé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Dangerosité 8 (3 900 PX)

Coup puissant. Quand le férocien attaque sans se déplacer pendant son tour, son attaque de griffes est avantagée.

Piquants. Une créature subit 4 (1d8) dégâts perforants au début de son tour tant qu'elle empoigne le férocien.

Actions

Attaques multiples. Le férocien porte une attaque de morsure et une attaque de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 19 (2d12 + 6) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 38 (5d12 + 6) dégâts tranchants.

Fext



La peau morte et distendue du visage et des mains de cette femme est couverte de tatouages représentant des écailles de poisson. Elle porte une armure d'écailles vert-de-gris et manie une étrange épée. Ses yeux sont pâles et son regard fixe. Elle ne cligne pas des yeux.

Des sorciers morts-vivants asservis. Dans tout le multivers, d'anciens et puissants êtres partagent un savoir magique avec certains mortels qui acceptent de passer un dangereux pacte avec eux. Ceux qui se lient par un tel pacte deviennent des sorciers. Cependant, ils ne sont pas les seuls à porter en eux la volonté et la puissance de leur protecteur. Un fext est un sorcier qui s'est entièrement dévoué à son protecteur, par le corps, l'âme et la conscience, qui accomplit pour lui les rôles d'homme de main, de garde du corps et d'assassin. Il s'agit d'un puissant esclave mort-vivant soumis à la volonté de son protecteur d'outre-monde.

Liés à un maître. Chaque fext est unique et dévoué à son protecteur, et il partage des traits physiques avec celui-ci. Les yeux d'un fext sont directement reliés à l'esprit de son protecteur, qui peut voir en permanence ce qu'il voit. Le mort-vivant possède également un lien télépathique avec son protecteur.

Le processus qui permet à un sorcier de devenir un fext est horrible. Le sorcier est vidé de tout ce qu'il possède de moralité et d'humanité, comme on viderait du vin d'une carafe, et son protecteur insuffle dans ce récipient vide sa corruption et sa volonté surnaturelle. La vie que menait le fext auparavant n'est plus. Il n'existe plus que pour servir.

Surpasser ses rivaux. Les érudits ont longtemps débattu sur le nombre de fexts qu'un protecteur d'outre-monde peut diriger. Les plus puissants et plus anciens d'entre eux en ont au moins cent, alors que d'autres se contentent d'une poignée. Dès qu'un protecteur possède plus d'un fext, cependant, chacun d'entre eux fait son possible pour obtenir en priorité les faveurs de son puissant seigneur. Si chaque fext est contraint d'obéir aux ordres qui lui sont donnés, il peut cependant les accomplir au détriment de ses rivaux. Les fexts sont habitués aux manigances et, dans la mesure du possible, ils tentent d'accomplir leur devoir sans l'aide de leurs congénères.

De nature morte-vivante. Un fext n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ou de dormir.

FEXT

Mort-vivant de taille Moyenne, n'importe quel alignement

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 60 (11d8+11)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +6, Sag +4, Cha +7
Compétence Perception +4
Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques
Immunité contre les états charmé, épuisé, terrorisé, paralysé, empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues les langues parlées par son protecteur
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un fext est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *maléfice*
3/jour chacun : *contresort, peur, forme gazeuse*
1/jour chacun : *immobiliser un monstre, vision suprême*

Résistance à la magie. Le fext est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme du fext sont magiques.

Bénédiction du protecteur. Un fext bénéficie d'une portion du pouvoir de son protecteur. Il possède une Classe d'Armure égale à 10 + son modificateur de Charisme + son modificateur de Dextérité.

Actions

Attaques multiples. Le fext fait deux attaques au corps à corps ou à distance.

Lame occulte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (2d6 + 2) dégâts tranchants plus 16 (3d10) dégâts de force.

Fureur occulte. *Attaque d'arme à distance :* +6 pour toucher, portée 18/60 m, une créature. *Touché :* 25 (4d10 + 3) dégâts de force.

Fils de Fenris

Les redoutables fils de Fenris sont incroyablement forts et d'autant plus redoutables qu'ils maîtrisent les arcanes. Leur souffle acide empeste la mort et ils se déplacent avec une grâce menaçante. Un sang étrange coule dans leurs veines.

Loups démoniaques. Des yeux noirs démoniaques, deux langues semblables à des serpents et des écailles d'un vert noirâtre sous leur épaisse fourrure d'ébène trahissent leurs origines surnaturelles. Bien qu'ils soient de puissants lanceurs de sorts, ils préfèrent la violence physique et utilisent leur magie uniquement s'ils affrontent des adversaires qu'ils ne parviennent pas à déchirer de leurs crocs.

En hibernation tant qu'ils sont rassasiés. Les fils de Fenrir sont des créatures faites de faim, de rage et de folie. Ils peuvent survivre en se gavant de temps à autre et somnolent donc sous la neige pendant des semaines ou des mois, se réveillant uniquement quand ils commencent à être affamés ou quand une proie s'approche assez pour qu'ils sentent son odeur. Quand ils chassent, ils se délectent de sauvagerie et de destruction gratuites, tuant des troupeaux entiers pour se baigner dans le sang et tracer des runes au milieu des entrailles.

Adorateurs désespérés. Malgré leur nature féroce, les fils de Fenris sont versés en connaissances divines et il arrive que les âmes désespérées les vénèrent et leur offrent des sacrifices en échange de leur aide. Ils apprécient beaucoup cette adulation et fournissent protection, viande et sagesse à leurs adorateurs. Parfois, ils rassemblent de grands groupes de guerre au cours de l'hiver et font des ravages au printemps.

Fils de Fenris

Créature monstrueuse de Très Grande taille, chaotique mauvaise

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 175 (14d12 + 84)

Vitesse 18 m, fouissement 4,50 m (9 m dans la glace ou la neige)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	16 (+3)	23 (+6)	16 (+3)	18 (+4)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +10, Sag +8

Compétences Arcanes +7, Intimidation +6, Religion +12

Résistance aux dégâts psychiques, radiants

Immunité contre les dégâts de froid, de foudre, de poison ; contondants et perforants infligés par des armes non magiques

Immunité contre les états charmé, épuisé, terrorisé, paralysé, pétrifié, empoisonné

Sens vision parfaite 18 m, perception des vibrations 30 m, Perception passive 14

Langues commun, céleste, draconique, elfique, nain, géant, infernal, télépathie 18 m

Dangerosité 12 (8 400 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. Le fils de Fenris est avantagé sur les tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou l'odorat.

Armes magiques. Les attaques d'arme du fils de Fenris sont magiques.

Incantation. Le fils de Fenris est un lanceur de sorts de niveau 15. Il utilise la Sagesse comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer des sorts sans composante matérielle. Il a préparé les sorts de clerc suivants :

- **Tours de magie (à volonté)** : *assistance, lumière, flamme sacrée, épargner les mourants, thaumaturgie*
- **Niveau 1 (4 emplacements)** : *fléau, injonction, balisage, sanctuaire*
- **Niveau 2 (3 emplacements)** : *cécité/surdité, immobiliser un humanoïde, silence*
- **Niveau 3 (3 emplacements)** : *animation des morts, jeter une malédiction, dissipation de la magie*
- **Niveau 4 (3 emplacements)** : *bannissement, protection contre la mort, localiser une créature*
- **Niveau 5 (2 emplacements)** : *contagion, scrutation*
- **Niveau 6 (1 emplacement)** : *contamination*
- **Niveau 7 (1 emplacement)** : *changement de plan*
- **Niveau 8 (1 emplacement)** : *tremblement de terre*

Charge écrasante. Si le fils de Fenris se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite en direction d'une créature et la touche avec une attaque de coup au cours du même tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 18, sans quoi elle se retrouve à terre. Dans ce cas, le fils de Fenris peut faire une attaque de coup supplémentaire contre elle par une action bonus.

Actions

Attaques multiples. Le fils de Fenris fait une attaque de morsure et une de coup.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 19 (2d10 + 8) dégâts perforants plus 5 (1d10) dégâts de poison et la cible est empoignée (évasion DD 18). Si la cible était déjà empoignée, elle est engloutie à la place. Une fois engloutie, elle est aveuglée et entravée, bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets venant de l'extérieur du fils de Fenris et subit 28 (8d6) dégâts d'acide au début de chaque tour du fils de Fenris, qui ne peut engloutir qu'une créature à la fois. Si la créature engloutie lui inflige 45 dégâts ou plus lors d'un même tour, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 à la fin de ce tour, sans quoi il régurgite la créature, qui tombe à terre dans un espace situé dans un rayon de 3 mètres autour de lui. Si le fils de Fenris meurt, la créature engloutie n'est plus entravée et peut s'extraire du corps en dépensant 4,50 mètres de déplacement. Elle en ressort à terre.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 19 (2d10 + 8) dégâts contondants.

Souffle acide (recharge 5-6). Le fils de Fenris souffle de l'acide sur une ligne de 18 mètres de long pour 3 de large. Les créatures qui se trouvent sur cette ligne subissent 45 (10d8) dégâts acides, ou la moitié seulement si elles réussissent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18.

Forgepeur (fiarsídhe)



Les forgepeurs ressemblent à des elfes, pour peu que l'on ne tienne pas compte de leurs mains griffues et de leur visage dénué de traits. Quand la gueule qui est au milieu de sa figure est fermée, le visage d'un forgepeur est en effet seulement marqué de quelques profondes rides. Par contre, s'il l'ouvre en grand, il révèle de longues dents effilées comme des aiguilles entourant un énorme œil central.

Quand ils parlent d'eux-mêmes, les forgepeurs utilisent le nom de fiarsídhe. Ils servent la cour des Fées des ombres et d'autres cours sombres similaires, comme celle de la reine Mab et celle de la Reine des Neiges.

Un regard de glace. Les forgepeurs sont souvent employés comme bourreaux ou envoyés auprès des ennemis d'une cour pour les démoraliser. Ils peuvent d'un regard arrêter net leurs ennemis, laissant ainsi le temps à des guerriers lourdement armés de les acculer pour les achever.

Dévoreurs de peur. Ainsi que leur nom le suggère, les forgepeurs se nourrissent d'émotions fortes et leur mets favori est la terreur. Ces fées aiment par-dessus tout prolonger l'agonie de leurs victimes. Quand il en a la possibilité, un forgepeur prend ainsi sa victime en filature pendant plusieurs jours avant de frapper, en prenant soin de lui laisser des indices de sa présence afin d'alimenter sa terreur.

Des capuches et des masques. Les forgepeurs aiment les beaux vêtements et suivent la dernière mode. Quand la discrétion est de mise, ils dissimulent leur apparence sous des manteaux à capuche ou des masques. Sinistrement maniérés et obséquieux, les forgepeurs aiment feindre la civilité et jouer à se mettre dans la peau d'un noble. Ils parlent ainsi de manière distinguée, mais avec un fort accent, difficile à identifier, et leur voix est étouffée, comme s'ils avaient la bouche couverte d'une écharpe.

FORGEPEUR

Fée de taille Moyenne, chaotique neutre

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 123 (19d8 + 38)

Vitesse 12 m, escalade 4,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Sag +6

Compétences Intimidation +6, Discrétion +7

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des armes qui ne sont pas en fer froid

Immunité contre les états charmé, terrorisé

Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 12

Langues commun, elfique, sylvestre

Dangerosité 10 (5 900 PX)

Regard de distorsion. Ceux qui croisent le regard d'un forgepeur ont l'impression que le monde se déforme et que le sol s'incline sous leurs pieds. Quand une créature qui peut voir l'œil d'un forgepeur commence son tour dans un rayon de 9 mètres de celui-ci, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 ou se trouver désorientée. Tant qu'elle est désorientée, la créature tombe à terre à chaque fois qu'elle tente de se déplacer ou qu'elle fait l'action se précipiter ou se désengager. Afin de se remettre de cet état, la créature doit commencer son tour hors de la zone d'effet du regard et réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16.

Pour pouvoir utiliser ce pouvoir, un forgepeur ne doit pas être neutralisé et doit voir la créature qu'il cible. Une créature qui n'est pas surprise peut détourner le regard au début de son tour pour éviter d'être affectée. Dans ce cas, elle n'a pas besoin de faire de jet de sauvegarde mais, jusqu'au début de son prochain tour, elle doit considérer le forgepeur comme invisible. Si la créature décide de regarde le forgepeur lors de son tour, elle doit immédiatement faire le jet de sauvegarde.

Œil caché. Le forgepeur est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre l'état aveuglé.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un forgepeur est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes verbales ou matérielles :

À volonté : *détection des pensées, peur*

2/jour chacun : *charme-personne, injonction, confusion*

Résistance à la magie. Un forgepeur est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le forgepeur fait trois attaques de griffes.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 16 (2d12 + 3) dégâts tranchants. Si la cible est désorientée par le regard de distorsion, cette attaque lui inflige 13 (3d8) dégâts psychiques supplémentaires et le forgepeur est soigné d'une quantité égale de points de vie.

Regard de stupeur. D'un regard, un forgepeur est capable de terrifier une créature qui se trouve dans un rayon de 9 mètres de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 ou se trouver dans l'état étourdi pendant 1 round et subir 13 (3d8) dégâts psychiques supplémentaires. Le forgepeur est soigné d'une quantité égale de points de vie.

Fourmi géante



Un grand nombre de fourmis de la taille d'un poney s'affairent autour d'une autre fourmi grosse comme un cheval de trait en claquant leurs mandibules acérées et en agitant leur dard d'un air menaçant.

Les fourmis géantes ont beaucoup en commun avec leurs cousines de taille normale : elles ont six pattes, un corps segmenté semblable à ceux des guêpes et de grandes antennes. Leur corps est couvert d'une épaisse chitine, leurs bouches sont encadrées de mandibules dentelées et l'autre extrémité de leur corps se termine par un dard de la taille d'une épée courte avec lequel elles peuvent poignarder et empoisonner mortellement un humain.

Défendre la colonie. Comme leurs cousines de taille normale, les fourmis géantes forment des colonies sous le contrôle d'une reine. Les femelles stériles s'organisent en castes. Les ouvrières construisent la fourmilière et s'occupent des larves. Les reines et les mâles quittent rarement la colonie. Les guerrières sont quant à elles chargées de la défendre et de chercher de la nourriture.

Ramener des proies à la fourmilière. Les fourmis géantes sont à la fois des prédateurs et des charognards. Elles utilisent des tactiques de groupe pour abattre de grandes proies et les ramener à la fourmilière. Les fourmis géantes ont tendance à ignorer les animaux qui se trouvent loin de leur colonie quand elles ne recherchent pas spécifiquement de la nourriture. Cependant, si elles ont faim ou se sentent menacées, elles peuvent rapidement déborder leur proie.

Une fourmi géante mesure près de 1,20 mètre au garrot et pèse 200 kilos. La reine atteint les 1,50 mètre pour 450 kilos. Les fourmis géantes communiquent principalement entre elles à l'aide de phéromones, mais elles utilisent également le son et le contact.



FOURMI GÉANTE

Bête de Grande taille, non alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 52 (7d10 + 14)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	1 (-5)	9 (-1)	2 (-4)

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 9
Langues —
Dangerosité 2 (450 PX)

Odorat aiguisé. Une fourmi géante est avantagée aux tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odeur.

ACTIONS

Attaques multiples. Une fourmi géante porte une attaque de morsure et une avec son dard.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts contondants et la cible est empoignée (évasion DD 12). Tant qu'elle est empoignée, la cible est considérée comme entravée et la fourmi géante ne peut pas mordre de cible différente.

Dard. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants plus 22 (4d10) dégâts de poison, ou moitié moins de dégâts de poison si la cible réussit un jet de sauvegarde de Constitution DD 12.

REINE FOURMI GÉANTE

Bête de Grande taille, non alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 85 (10d10 + 30)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Odorat aiguisé. Une reine fourmi géante est avantagée aux tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odeur.

Odeur de royauté. Les fourmis géantes qui défendent une reine sont avantagées à tous leurs jets d'attaque.

ACTIONS

Attaques multiples. Une fourmi géante porte deux attaques de morsure et une avec son dard.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts contondants et la cible est empoignée (évasion DD 13). Tant qu'elle est empoignée, la cible est considérée comme entravée et la reine fourmi géante ne peut pas mordre de cible différente.

Dard. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants plus 22 (4d10) dégâts de poison, ou moitié moins de dégâts de poison si la cible réussit un jet de sauvegarde de Constitution DD 14.

Fraughashar

Cette frêle créature ressemble à un gobelin, mais sa peau bleue et les stalactites qui pendent au bout de son long nez trahissent une vérité glaçante.

Les fraughashars forment une race de petites fées rusées et cruelles qui habitent les régions froides et montagneuses. Leur peau est d'un bleu pâle, leurs petites oreilles sont pointues et leurs dents fines comme des aiguilles. Ils se délectent du chaos et semblent afficher en permanence un grand sourire malicieux.

Des rivières sacrées. Ils considèrent que les rivières et les gorges qui abritent celles-ci sont des endroits sacrés dans lesquels leur cruel dieu Fraugh réside. Ils révèrent également les pics enneigés qui se trouvent sous la domination de la Reine des Neiges. Les fraughashars sont très territoriaux et ils utilisent leur capacité à se déplacer rapidement sur les terrains gelés et rocailleux à leur avantage pour se débarrasser rapidement des intrus.

Des histoires glaçantes. L'origine des étranges et dangereux fraughashars est voilée de mystères. Si l'on en croit certaines légendes druidiques, ils sont apparus lors d'un hiver si froid et cruel que les esprits de la rivière avaient gelé. Les bardes racontent quant à eux que les fraughashars étaient une tribu de gobelins corrompus qui ont été transformés en profondeur lors d'une tentative ratée de convoquer un diable gelé. Peu importe ce qu'il en est réellement, cela dit. On peut seulement constater que les fraughashars sont cruels et sans pitié et qu'ils tuent quiconque pénètre sur leur territoire.



FRAUGHASHAR

Fée de Petite taille, neutre mauvaise

Classe d'armure 15 (armure de cuir, bouclier)

Points de vie 18 (4d6 + 4)

Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (−1)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	7 (−2)

Compétence Discrétion +4

Immunité contre les dégâts de froid

Sens Perception passive 10

Langue sylvestre

Dangerosité 1/2 (50 PX)

Marcheur du givre. Un terrain rocheux, enneigé ou glacé n'a pas d'impact sur la vitesse d'un fraughashar. Il n'a jamais besoin de faire de test de Dextérité pour se déplacer ou éviter de tomber à terre si le sol est couvert de neige ou de glace.

ACTIONS

Attaques multiples. Le fraughashar fait une attaque de morsure et une de dague.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Fronde. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

Gardien spectral

Une brume verte lumineuse tournoie pour prendre les contours d'un antique guerrier. Son corps squelettique est vêtu d'une armure cabossée et d'une cape en lambeaux tandis qu'un heaume ouvert coiffe son crâne ricanant.

Atours usés. Ce gardien spectral composé d'une vapeur verte luisante est un être squelettique habillé d'une antique armure ou de vêtements de noble désuets. Le tissu est élimé et déchiré, se dissolvant en une sorte de brume sur les bords tandis que la créature glisse dans les airs dans un murmure discret semblable à un gémissement éploré entendu de loin.

Disgrâce éternelle. Le gardien spectral est l'esprit d'un ancien guerrier ou noble condamné à servir dans la mort, car il a échoué à le faire de son vivant. Un serment brisé, un acte de couardise ou une malédiction divine suite à une terrible trahison laissent une marque indélébile sur une âme.

À la mort de la créature maudite, son esprit se relève en un lieu lié à sa disgrâce, sans connaître le repos. Écrasé par le poids de ses fautes, le gardien ne connaît pas la paix et éradique vicieusement toute forme de vie qui ose s'introduire sur son territoire.

De nature morte-vivante. Un gardien spectral n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ou de dormir.



GARDIEN SPECTRAL

Mort-vivant de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 14

Points de vie 110 (13d8 + 52)

Vitesse 0 m, vol 18 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (–2)	18 (+4)	18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +7, Sag +6

Résistance aux dégâts d'acide, de feu, de foudre, de tonnerre ; contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les dégâts de froid, nécrotiques, de poison

Immunité contre les états charmé, épuisé, terrorisé, empoigné, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues comprend les langues qu'il parlait de son vivant mais ne peut pas parler

Dangerosité 6 (2 300 PX)

Déplacement intangible. Le gardien spectral peut se déplacer au travers des autres créatures et des objets, comme s'il s'agissait d'un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour au sein d'un objet.

Lié au tombeau. Le gardien spectral est lié à la zone qu'il protège. Il ne peut pas s'éloigner à plus de 30 mètres de l'endroit qu'il doit garder.

Miasmes flétrissants. Une créature qui commence son tour dans l'emplacement du gardien spectral doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, sans quoi elle subit 18 (4d8) dégâts nécrotiques et voit son maximum de points de vie se réduire du même montant. Cette réduction persiste jusqu'à ce que la créature termine un long repos.

ACTIONS

Attaques multiples. Le gardien spectral fait deux attaques de déchirement spectral.

Déchirement spectral. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14, sans quoi elle est terrorisée et voit sa vitesse réduite à 0. Ces deux effets persistent jusqu'à la fin de son prochain tour.

VARIANTE : GARDIEN ARCANIQUE

Certains gardiens spectraux n'étaient pas des guerriers de leur vivant, mais de puissants mages. Le gardien arcanique possède un indice de dangerosité de 8 (3 900 PX) et le trait supplémentaire suivant :

Incantation. Le gardien arcanique est un lanceur de sorts de niveau 9. Il utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Il connaît les sorts d'ensorceleur suivants, qui n'ont pas besoin de composantes matérielles :

Tours de magie (à volonté) : *aspersion acide, contact glacial, lumières dansantes, illusion mineure, rayon de givre*

Niveau 1 (4 emplacements) : *armure du mage, rayon empoisonné*

Niveau 2 (3 emplacements) : *ténèbres, rayon ardent*

Niveau 3 (3 emplacements) : *peur, lenteur, nuage puant*

Niveau 4 (3 emplacements) : *flétrissement, tempête de grêle*

Niveau 5 (1 emplacement) : *cône de froid*

Gbahali

Immense reptile aux crocs comme des dagues et à la peau écailleuse aux couleurs changeantes, le gbahali frappe souvent de près.

Crocodiles caméléons. Lointain cousin des crocodiles, le gbahali s'est adapté à la vie loin de l'eau. Pour contrer ce manque de camouflage, le gbahali a développé des aptitudes de caméléon. Sa peau change de couleur pour se marier à son environnement si parfaitement qu'il en devient presque invisible. Un rocher isolé dans la plaine peut très bien être un gbahali à l'affût le long d'une piste, près d'un point d'eau ou sur un itinéraire de caravanes. On peut fabriquer une armure de peau ou de cuir dans sa peau épaisse et conserver une partie de ses propriétés de caméléon à l'aide de techniques alchimiques appropriées.

Puissants chasseurs. Les gbahalis sont de grands prédateurs qui n'ont de rivaux que des créatures trop grandes pour qu'ils les empoignent ou qui chassent en meute, comme les lions ou les gnolls. Les gbahalis vivent en solitaire hormis à l'automne où les mâles cherchent une femelle sur leur territoire. Les femelles pondent au printemps et protègent le nid jusqu'à ce que les œufs éclosent, mais abandonnent les jeunes à leur sort. Chez les chasseurs des plaines, c'est signe de courage et de talent que de tuer un gbahali adulte.

Sentinelles et retardataires. Au combat, le gbahali compte sur ses aptitudes de caméléon pour prendre sa proie en embuscade. Il peut attendre des heures en silence, sa vitesse et sa discrétion lui permettant de frapper comme l'éclair, surtout contre une proie faible ou isolée. Un assaut lui suffit à éparpiller un troupeau qui laisse le plus lent derrière lui, prêt à abattre.



GBAHALI (POSTOSUCHUS)

Bête de Très Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 126 (12d12 + 48)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	14 (+2)	19 (+4)	2 (−4)	13 (+1)	7 (−2)

Compétences Perception +4, Discrétion +8
Sens Perception passive 14
Langues —
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Peau de caméléon. Le gbahali est avantagé sur les tests de Dextérité (Discrétion). S'il se déplace à la moitié de sa vitesse ou moins, les attaques portées contre lui avant le début de son prochain tour sont désavantagées.

ACTIONS

Attaques multiples. Le gbahali porte une attaque de morsure et deux de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 24 (3d12 + 5) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille Moyenne ou inférieure, elle se trouve empoignée (évasion DD 15). Tant qu'elle est empoignée, elle est entravée et le gbahali ne peut pas mordre une autre cible.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d8 + 5) dégâts tranchants.

Géant du désert

Une femme gigantesque s'élève des sables du désert. Sa robe marron clair se fond parfaitement dans le terrain poussiéreux tandis que sa peau rugueuse est d'une riche couleur noisette.

Les géants du désert résident dans des étendues désolées arides qui formaient autrefois un florissant empire des géants. Leur peau à la riche couleur noisette est rugueuse et ils portent des robes claires assorties à la couleur du sable, mises en valeur par des capuches et des ceintures aux couleurs vives (quand ils ne cherchent pas à se dissimuler). Sous ces robes, leur peau est peinte ou tatouée de motifs complexes dans une explosion de couleurs que les étrangers contemplent rarement.

Héritage nomade. Les géants du désert survivent dans les étendues brûlantes en se déplaçant d'oasis en oasis. Ils suivent les troupeaux du désert qu'ils exploitent pour le lait, la viande et la peau et évitent les interactions avec la civilisation. Ils survivent à la fournaise de l'été, car ils connaissent des itinéraires secrets où l'eau est relativement abondante et savent où trouver des cavernes fraîches et ombragées.

Jadis, ils vivaient dans de grandes communautés sédentaires, mais à la chute de leur empire, ils sont partis dans les dunes. La vérité cachée derrière leur style de vie nomade est un sujet sensible : si un étranger vient à la découvrir, les géants du désert ne reculent devant rien pour réduire définitivement ce curieux au silence.

Gardiens du passé. Au fil du temps, les géants du désert amassent de vastes connaissances sur les ruines et les reliques éparpillées sur leur territoire et au-dessous. Quand une tribu a besoin de se procurer quelque chose auprès des étrangers, ce qui arrive rarement, ces informations sont leur monnaie la plus précieuse. Des reliques du passé ou l'emplacement de ruines encore vierges sont un atout de poids.

Les motifs que les géants dessinent soigneusement sur leurs corps racontent une histoire qui, dans le bon ordre, révèle toutes les découvertes de la tribu. C'est pourquoi les géants du désert considèrent les corps de leurs morts comme sacrés. Ils sont prêts à tout pour récupérer leurs défunts, afin de répartir les connaissances contenues sur la peau du mort entre les autres membres du clan. Les écrits cachés sur la peau d'un ancien de la tribu peuvent équivaloir à un parchemin magique.

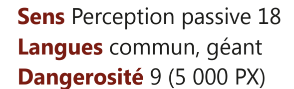
GÉANT DU DÉSERT

Géant de Très Grande taille, neutre

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 175 (14d12 + 84)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	10 (+0)	22 (+6)	13 (+1)	18 (+4)	15 (+2)

Jets de sauvegarde For +12, Con +10, Cha +6
Compétences Perception +8, Discrétion +4, Survie +8
Immunité contre les dégâts de feu



Sens Perception passive 18
Langues commun, géant
Dangerosité 9 (5 000 PX)

Camouflage sablonneux. Le géant est avantagé sur les tests de Dextérité (Discrétion) pour se cacher en zone sablonneuse.

Passage par les terres gastes. Le géant ignore le terrain difficile lié au sable, au gravier ou aux rochers.

ACTIONS

Attaques multiples. Le géant fait deux attaques de cimeterre à deux mains.

Cimeterre à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 23 (6d4 + 8) dégâts tranchants.

Rocher. *Attaque d'arme à distance :* +12 pour toucher, portée 18/72m, une cible. *Touché :* 30 (4d10 + 8) dégâts contondants.

Géant, Hraesvelgr

Ce géant se dresse au milieu d'un vent violent. Avec un regard sinistre, il lève le poing et pousse un cri de guerre qui se change en celui d'un oiseau tandis que sa silhouette de géant se meut en celle d'un énorme rapace dont les ailes cachent le ciel.

Géant de sang divin, Hraesvelgr le Mangeur de Cadavres, possède une puissante musculature, une peau couleur de bronze pâle, des yeux violets et des cheveux et une barbe couleur de nuée d'orage.

Forme de roc. Sous sa forme alternative, Hraesvelgr est un énorme roc aux ailes massives qui déchaînent le vent dans le ciel. Ses yeux restent violets et ses plumes conservent la couleur de ses cheveux, mouchetées de taches colorées ici et là, comme des joyaux sertis dans l'acier.

Naissance du vent. Hraesvelgr vit au bout du monde. Du haut du pic où il réside, il crée le vent et l'envoie au travers du globe. Il n'apprécie nullement les intrus, comme il sied à une créature faite d'une telle puissance primitive. Il se gave des corps des imbéciles venus mettre sa puissance à l'épreuve en quête des légendaires richesses de sa demeure.

Hraesvelgr le Mangeur de Cadavres

Géant (métamorphe, titan) de Très Grande taille, neutre

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 241 (12d12 + 105)

Vitesse 15 m (6 m, vol 36 m sous forme de roc)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	10 (+0)	20 (+5)	16 (+3)	17 (+3)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +6, Int +9, Sag +9, Cha +11

Compétences Athlétisme +13, Perception +9, Survie +9

Résistance aux dégâts de foudre, de tonnerre

Immunité contre les dégâts de froid, contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre l'état épuisé

Sens Perception passive 19

Langues aérien, commun, géant (incapable de parler sous forme de roc)

Dangerosité 19 (22 000 PX)

Incantation innée. Hraesvelgr utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles ou somatiques :

À volonté : *léger comme une plume, lumière*

3/jour : *contrôle du climat*

Vue aiguisée (forme de roc uniquement). Hraesvelgr est avantagé lors de ses tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Résistance légendaire (3/jour). Si Hraesvelgr rate un jet de sauvegarde, il peut choisir à la place de le réussir.

Métamorphe. Hraesvelgr peut se changer en roc par une action bonus. L'équipement qu'il porte ou transporte fusionne avec sa nouvelle forme. Il conserve ses statistiques de jeu, aux exceptions indiquées près. Il reprend sa forme de géant s'il tombe à 0 point de vie ou s'il utilise une action bonus pour inverser sa métamorphose.

Actions

Attaques multiples. Hraesvelgr fait deux attaques.

Bec (forme de roc uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 25 (4d8 + 7) dégâts perforants.

Poing (forme de géant uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 20 (3d8 + 7) dégâts contondants. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 21, sans quoi elle est étourdie jusqu'au début du prochain tour d'Hraesvelgr.

Serres (forme de roc uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 21 (4d6 + 7) dégâts tranchants et la cible est empoignée (évasion DD 17). Tant qu'elle est empoignée, la cible est entravée et Hraesvelgr ne peut pas utiliser ses serres contre une autre cible.

Violente bourrasque (recharge 5-6). Hraesvelgr déchaîne une bourrasque de tempête sur une ligne de 18 mètres de long pour 3 de large. Les créatures de la zone subissent 35 (10d6) dégâts contondants et sont repoussées de 4,50 mètres à l'opposé d'Hraesvelgr. Celles qui réussissent un jet de sauvegarde de Force DD 19 subissent la moitié des dégâts seulement et ne sont pas repoussées.

Actions légendaires.

Hraesvelgr peut faire 3 actions légendaires parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, il récupère les actions légendaires dépensées.

Attaque. Hraesvelgr fait une attaque de poing ou de serres.

Déplacement (2 actions). Hraesvelgr se déplace à la moitié de sa vitesse. S'il est sous forme de roc, toutes les créatures qui se trouvent à 3 mètres de lui ou moins à la fin de ce déplacement doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ou subir 10 (3d6) dégâts contondants et tomber à terre.

Engloutir (3 actions, forme de roc uniquement). Hraesvelgr fait une attaque de morsure contre une créature qu'il a empoignée. S'il la touche, il l'avale. Une créature engloutie n'est plus empoignée, mais elle est aveuglée, entravée et avantagée contre les attaques et effets venant de l'extérieur d'Hraesvelgr. Une créature engloutie subit 14 (4d6) dégâts d'acide au début de chaque tour d'Hraesvelgr.

Si ce dernier reprend sa forme de géant ou subit 40 dégâts ou plus en un tour de la part d'une créature engloutie, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 ou régurgiter toutes les créatures englouties, qui tombent alors à terre dans un rayon de 3 mètres autour de lui. Si Hraesvelgr meurt, les créatures englouties ne sont plus entravées et peuvent s'enfuir en dépensant 9 mètres de déplacement. Elles ressortent à terre.

L'antre d'Hraesvelgr

L'antre d'Hraesvelgr est un rocher gris escarpé battu par les vents en bordure du monde. À son sommet, il y a une gigantesque chaumière taillée dans le flanc de la montagne. Un immense nid fait des troncs brisés d'arbres gigantesques repose sur son toit plat et le vent hurle sans discontinuer.

Actions d'antre

À 20 lors du décompte d'initiative (sachant qu'il perd en cas d'égalité), Hraesvelgr peut par une action d'antre déclencher l'un des effets suivants (il ne peut cependant pas utiliser le même effet deux rounds d'affilée) :

- Hraesvelgr libère une bourrasque de vent dans un cône de 18 mètres. Chaque créature qui se trouve dans la zone affectée doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ou tomber à terre.
- Une créature dans le champ de vision d'Hraesvelgr et un rayon de 18 mètres autour de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15, sans quoi elle est emportée dans un couloir de vent ascendant. Elle est entravée et suspendue à 4,50 mètres du sol. Si elle parvient à s'accrocher à quelque chose, elle peut se tirer hors du couloir de vent en utilisant une action, à condition de réussir un test de Force DD 15. Une créature à portée de celle suspendue peut la tirer en sécurité de la même manière. Une créature volante peut répéter le jet de sauvegarde par une action. Si elle réussit, elle se déplace de 1,50 mètre hors de la colonne de vent. Cet effet persiste jusqu'à ce que Hraesvelgr utilise de nouveau cette action ou meure.
- Hraesvelgr pousse un rugissement sous forme de géant ou un cri perçant sous forme de roc. Toute créature dans un rayon de 9 mètres doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, sans quoi elle est terrorisée pendant 1 minute. Une créature terrorisée refait le jet de sauvegarde à la fin de son tour et met un terme à l'effet si elle le réussit.

Effets régionaux

La région dans laquelle se trouve l'antre d'Hraesvelgr est déformée par la magie du mangeur de cadavres, ce qui crée un ou plusieurs effets parmi les suivants :

- Les vents violents sont fréquents dans un rayon de 9 kilomètres autour de l'antre.
- Les oiseaux géants sont attirés par cet antre et le défendent férocement contre les intrus.
- Le vent dans un rayon de 15 kilomètres autour de l'antre porte une puissante odeur de charogne.

Si Hraesvelgr meurt, les conditions redeviennent normales dans la zone qui entoure son antre dans les 1d10 jours.



Géant jotun

La terre tremble à chaque pas d'un géant jotun, ennemi immortel des dieux. Assez grands pour regarder un titan dans les yeux et assez forts pour combattre un linnorm à mains nues, les jotnar sont les seigneurs des géants. Leurs immenses demeures sont taillées dans les montagnes et les glaciers des Terres du Nord.

Ennemis des dieux. En tant qu'ennemis des dieux nordiques, ils complotent afin de récupérer leur ancien statut de seigneurs de la création. Beaucoup connaissent d'antiques secrets et des bribes d'un savoir antédiluvien et possèdent des pouvoirs en plus de ceux indiqués plus loin. Les plus puissants se trouvent à la lisière entre les mortels et les demi-dieux.

Défis et tournois. Comme nombre de géants, les jotnar apprécient les défis, même lancés par de minuscules humains. Seuls les plus puissants héros peuvent défier un jotun dans un combat physique. Il est plus prudent de recourir à la ruse ou la supercherie, bien qu'un individu trop rusé les courrouce et qu'ils soient loin d'être idiots.

En quête du Ragnarok. Les géants jotnar connaissent une grande magie et s'efforcent d'amorcer la fin des temps.

Géant jotun

Géant de taille Gigantesque, chaotique neutre

Classe d'armure 20 (armure naturelle)

Points de vie 407 (22d20 + 176)

Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	8 (–1)	26 (+8)	18 (+4)	20 (+5)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Con +14, Sag +11, Cha +8

Compétences Arcanes +10, Histoire +10, Nature +10, Discrétion +5

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 15

Langues commun, géant

Dangerosité 22 (25 000 PX)

Immortalité. Les jotnar sont immunisés contre les effets de l'âge et ceux réduisant les valeurs de caractéristiques et le maximum de points de vie.

Incantation innée. Un géant jotun utilise la Sagesse comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *tremblement de terre, changement de forme, communication avec les animaux*

3/jour : *jeter une malédiction, bourrasque*

1/jour : *divination*

Résistance à la magie. Le géant est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme du géant sont magiques.

Trop grand pour le remarquer. Les créatures proches d'un jotun le confondent souvent avec un élément du paysage à cause de sa taille. Il est donc avantagé sur les tests de Discrétion quand il ne bouge pas.

Actions

Attaques multiples. Le géant fait deux attaques de massue et une de présence terrifiante ou une de lancer de rocher.

Massue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +16 pour toucher, allonge 9 m, une cible. *Touché :* 55 (10d8 + 10) dégâts contondants.

Rocher. *Attaque d'arme à distance :* +16 pour toucher, portée 27/72 m, une cible. *Touché :* 49 (6d12 + 10) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Toutes les créatures que choisit le géant, qui se trouvent dans un rayon de 36 mètres autour de lui et qui sont conscientes de sa présence doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19 ou être terrorisées pendant 1 minute. Une créature refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit. Sur une réussite, elle est immunisée contre la présence terrifiante du géant pendant les 24 heures qui suivent.

Actions légendaires.

Le géant jotun peut faire une action légendaire à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, il récupère les actions légendaires dépensées.

Détecter. Le jotun fait un test de Sagesse (Perception).

Retour planaire. Si le géant jotun est banni, il peut retourner sur le plan d'où il a été chassé 2 fois par jour. S'il est banni une troisième fois, il ne revient pas.

Balayage. Le jotun peut balayer un arc de cercle avec sa massue, englobant une zone semi-circulaire de 9 mètres de large autour de lui. Toutes les cibles de la zone qui ratent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 subissent 46 (8d8 + 10) dégâts contondants, celles qui le réussissent esquivant la totalité des dégâts.

Réactions

Réception de rocher. Si quelqu'un lance un rocher ou un objet similaire sur un géant, ce dernier peut le rattraper sans subir de dégâts contondants dus au rocher s'il réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10.



Géant obèse

Ce géant obèse en forme de cloche est affligé d'ulcères, de veines dilatées et d'éruptions cutanées fongiques. Il a beau tituber sur deux courtes jambes calleuses, il déplace son poids avec une dangereuse résolution et prend nombre d'adversaires au dépourvu.

Ample tour de ceinture. Que le géant obèse résulte d'une malédiction séculaire ou d'une adaptation graduelle à une vie facile, c'est l'une des races de géants les plus petites, son gigantisme se situant en largeur plutôt qu'en hauteur. Il est presque comique dans sa simplicité.

Trop gros pour manier efficacement une arme avec ses doigts boudinés, il se sert de sa masse, renversant ou empoignant ses adversaires avant de s'asseoir sur eux pour les broyer, détournant les projectiles ou se contentant d'essuyer les dégâts physiques jusqu'à ce que sa victime arrête de se débattre. Il se relève alors pour voir si elle a bien succombé.

Excellents cueilleurs. Les obèses sont les moins actifs des géants. Ils consacrent le plus clair de leur temps à se reposer, somnoler et dormir, ne passant que peu de temps à déambuler et chercher à manger. Comme ils mangent presque n'importe quoi, ils n'ont pas à aller bien loin pour trouver de quoi se sustenter et s'éloignent donc rarement de leur antre rudimentaire.

Peaux nouées. Un géant obèse porte seulement un semblant d'habit fait de peaux nouées entre elles, laissant voir la majeure partie de sa peau tendue et décolorée. Il apprécie particulièrement les peaux d'ours et d'humains. Un géant obèse mesure de 2,50 à 3 mètres pour 1 à 1,5 tonne.

GÉANT OBÈSE

Géant de Grande taille, chaotique mauvais

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 110 (13d10 + 39)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	6 (–2)	16 (+3)	9 (–1)	13 (+1)	8 (–1)

Jet de sauvegarde Con +5
Compétence Perception +3
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens Perception passive 13
Langues nain, géant
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Immense. Un géant obèse ne peut pas se précipiter. Les attaques qui repoussent, font un croc-en-jambe ou empoignent sont désavantagées contre le géant obèse.

Actions

Attaques multiples. Le géant fait deux attaques de coup. Si les deux touchent, la cible est empoignée (évasion DD 15) et le géant obèse utilise accroupissement immobilisant contre la cible par une action bonus.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6 + 5) dégâts contondants.

Accroupissement immobilisant. Le géant obèse s'assoit sur sa cible, l'immobilisant au sol où elle est empoignée et entravée (évasion DD 17). Le géant peut attaquer une autre cible, mais il libère les créatures entravées s'il quitte son emplacement actuel. Tant qu'il ne bouge pas, il peut maintenir l'accroupissement immobilisant sur au maximum deux créatures de taille Moyenne ou inférieure. Une créature subit 9 (1d8 + 5) dégâts contondants à chaque fois qu'elle commence son tour entravée par l'accroupissement immobilisant.

Géant thursir

Le thursir est revêtu d'une lourde armure et porte deux marteaux gravés de runes. Sa barbe et ses cheveux roux sont souvent tressés comme ceux des nains.

Maître-forgeron. Concurrents agressifs et avides, les thursirs résident dans de vastes cavernes sous des montagnes gelées, où ils forgent des chaînes, des armures et de massives machines de guerre. Les thursirs ont un don naturel pour le travail du métal. Toutes les armes et armures qu'ils forgent sont de la meilleure qualité et peuvent atteindre le double du prix habituel.

Appétit démesuré. Quand ces géants ne travaillent pas à la forge, ils s'amusent lors de festins gloutons et de concours de lutte houleux ou bien pillent les communautés humaines en quête de nourriture et de richesses.

Prêtresse de la rune du foyer. Les prêtresses occupent une place plus élevée dans la société thursir que les autres femmes, qui sont très mal traitées. La plupart des femmes ne sont guère plus que des esclaves, considérées tout juste bonnes à enfanter et s'occuper des tâches domestiques. Les hommes sont des façonneurs, des guerriers et des forgerons, mais ce sont les femmes qui forment le gros de la prêtrise et des lanceurs de sorts. Dans ces rôles, elles sont tenues en haute estime et considérées comme de précieuses conseillères… ou du moins comme des biens de valeur.

Un thursir fait 2,75 mètres pour 300 kilos.



Géant thursir

Géant de Grande taille, neutre mauvais (50 %) ou loyal mauvais (50 %)

Classe d'armure 13 (chemise de mailles)
Points de vie 114 (12d10 + 48)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Con +6
Compétences Athlétisme +6, Perception +4
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues commun, nain, géant
Dangerosité 3 (700 PX)

Estomac en titane. Le géant peut dévorer la moitié de son poids en nourriture sans effet néfaste. Il est avantagé contre tout ce qui pourrait lui donner l'état empoisonné. On trouve fréquemment de la nourriture empoisonnée ou gâtée dans l'antre d'un thursir.

Actions

Attaques multiples. Le géant fait deux attaques de marteau de guerre.

Marteau de guerre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.

Rocher. *Attaque d'arme à distance :* +6 pour toucher, portée 12/48 m, une cible. *Touché :* 15 (2d10 + 4) dégâts contondants.

Sang runique (3/jour). Un géant thursir peut dessiner la rune thurs sur une arme. Une créature touchée par une telle arme subit 1d8 dégâts de foudre de plus et ne peut pas faire de réaction avant le début de son prochain tour. La rune thurs dure une heure ou trois coups, selon ce qui se produit en premier.

Génie al-Aeshma



Sous la ceinture, l'al-Aeshma est fait de vents brûlants et de sable du désert, comme une féroce parodie de djinn.

Djinn des sables. Les al-Aeshmas sont d'anciens djinns et partagent les mêmes pouvoirs qu'eux, bien qu'ils soient beaucoup plus sinistres. Leur peau est noire comme de la poix, et leur forme de tourbillon comprend beaucoup de poussière et de sable. Pour les détruire entièrement, il faut recourir aux dégâts radiants ou de feu, sinon le sable du désert s'écoule dans leurs plaies pour les refermer et ressouder les membres tranchés.

Souhaits obligatoires. Chez les génies, les trois vœux à accorder à un mortel sont un devoir sacré et une obligation, ce qui s'appelle être lié aux souhaits. Les seigneurs de l'air ont décrété qu'il s'agissait d'une loi céleste, et beaucoup pensent qu'un djinn ne peut pas refuser d'exaucer un vœu. Les conséquences d'un refus sont en effet des plus décourageantes.

Un djinn qui refuse d'exaucer un souhait, peu importe pourquoi, est privé de son pouvoir de souhait et remis aux éfrits pour 1 001 ans de torture et d'humiliation. Ceux qui survivent sont bannis sur le plan matériel.

Sans pardon. Aucun al-Aeshma n'a été pardonné. Leur punition les rend fous, à défaut de les pousser à se racheter. L'al-Aeshma est un fléau féroce et moqueur à l'égard des autres génies, même des éfrits, car il connaît bien des secrets et son cœur a soif de vengeance.

Génie al-Aeshma



Élémentaire de Grande taille, chaotique mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 172 (15d10 + 90)

Vitesse 9 m, vol 27 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	15 (+2)	22 (+6)	15 (+2)	16 (+3)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +6, Sag +7, Cha +9

Immunité contre les dégâts de foudre, de tonnerre

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 13

Langues aérien, commun, igné

Dangerosité 9 (5 000 PX)

Haine de l'air. L'al-Aeshma est avantagé lors des jets d'attaque contre une cible aérienne.

Lié. L'al-Aeshma doit toujours être ancré à la terre. Même sous *forme gazeuse* ou forme de tempête de sable, il doit toujours toucher le sol. Quand il vole, il ne peut pas dépasser 15 m d'altitude. S'il ne touche pas le sol, il perd toute immunité et devient vulnérable à la foudre et au tonnerre.

Trépas élémentaire. Quand un al-Aeshma meurt, son corps se désintègre en nuage de sable grossier, laissant derrière lui l'équipement qu'il portait ou transportait.

Vent mauvais. Quand l'al-Aeshma se trouve sous *forme gazeuse*, il peut envahir son emplacement d'une puanteur étouffante. Quand il traverse sous *forme gazeuse* l'emplacement d'une autre créature, cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 ou être neutralisée jusqu'à la fin de son prochain tour. Le vent mauvais persiste jusqu'à ce que l'al-Aeshma abandonne la *forme gazeuse* ou décide de mettre un terme à ce pouvoir par une action bonus.

Incantation innée. L'al-Aeshma utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *détection du mal et du bien, détection de la magie, vague tonnante*

3/jour chacun : *décomposition de nourriture et d'eau* (comme *création de nourriture et d'eau*, mais rend l'eau et la nourriture immangeables), *langues, marche sur le vent*

1/jour chacun : *création, forme gazeuse, fléau d'insectes, invisibilité, image majeure*

Régénération. Au début de chacun de ses tours, l'al-Aeshma récupère 10 points de vie. S'il subit des dégâts radiants ou de feu, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain tour. L'alAeshma meurt seulement s'il commence un tour avec 0 point de vie et ne se régénère pas.

Actions

Attaques multiples. L'al-Aeshma fait trois attaques de cimeterre.

Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts nécrotiques.

Tourbillon de poussière. Un cylindre de sable de 1,50 m de rayon pour 9 m de haut se forme par magie en un point situé dans le champ de vision de l'al-Aeshma dans un rayon de 36 m autour de lui. Le tourbillon de poussière persiste aussi longtemps que l'al-Aeshma se concentre dessus (comme un sort). Toute créature (hormis l'al-Aeshma) qui entre dans le tourbillon doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 18, sans quoi elle est entravée. Le tourbillon peut entraver ainsi un nombre de créatures illimité. Une créature entravée subit 7 (2d6) dégâts tranchants et 7 (2d6) dégâts nécrotiques au début de son tour. L'al-Aeshma peut déplacer le tourbillon de poussière d'un maximum de 18 mètres par une action, les créatures entravées se déplaçant avec lui. Le tourbillon de poussière se dissipe si l'al-Aeshma le perd de vue. Une créature peut libérer une créature entravée par le tourbillon (y compris elle-même) en utilisant une action et réussissant un jet de sauvegarde de Force DD 18. Si le jet est réussi, la créature libérée se déplace dans l'emplacement le plus proche en dehors du tourbillon.

Gerridé

Ces énormes insectes capables de marcher sur l'eau ressemblent au croisement entre un dromadaire et une sauterelle sans ailes aux longues pattes. Un cavalier peut voyager confortablement dans le large creux à l'arrière de leur thorax, même si les eaux sont agitées ou que la bête se déplace à vive allure. Le cavalier utilise les longues antennes recourbées du gerridé pour le diriger.

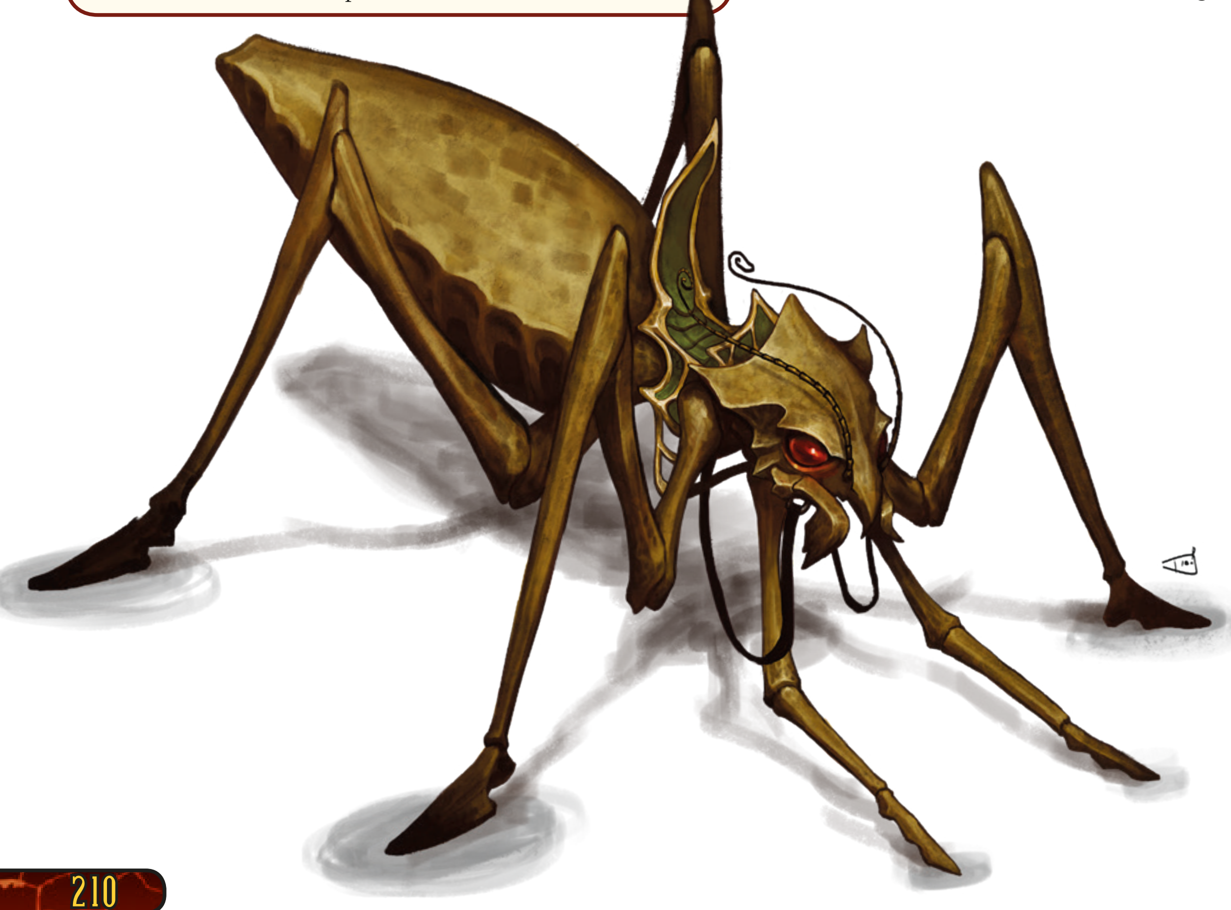
Monture aquatique des elfes. Ces grandes araignées d'eau féeriques connues sous leur nom elfique ont été enchantées et élevées par les elfes au cours des siècles passés, quand leurs explorateurs parcouraient le monde. Les mages elfiques sont partis d'araignées d'eau ordinaires et les ont transformées en grandes montures dociles suite à des procédures magiques élaborées et un programme de croisement complexe. Les gerridés traversent rapidement de grandes étendues d'eau avec un cavalier humanoïde, même si le vent souffle fort.

Monture robuste. Un gerridé peut transporter jusqu'à 150 kilos de cavalier et d'équipement avant d'être encombré et jusqu'à 300 en étant encombré.

Amateur de bonnes odeurs. Il arrive que les gerridés se laissent distraire par des odeurs alléchantes, comme celle des fleurs de pommier ou de la paille fraîche. Ils adorent le canard et le cygne crus.

Les gerridés de Midgard

Comme les elfes ont quitté Midgard il y a près de 500 ans, nombre de gerridés sont devenus sauvages. Alors qu'ils sont d'ordinaires peureux et dociles, ils attaquent à présent en nuées féroces s'ils sont chassés ou surpris sur leur territoire. Quelques pirates barsellans de sang elfe ont été assez entreprenants pour les domestiquer et s'en servir comme véhicules de poursuite et d'abordage contre les navires de Bemmée ou de Septime.



Gerridé

Fée de Grande taille, neutre

Classe d'armure 14

Points de vie 77 (9d10 + 27)

Vitesse 3 m, escalade 3 m, nage 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	15 (+2)	17 (+3)	2 (–4)	13 (+1)	7 (–2)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues —

Dangerosité 1 (200 PX)

Élevé comme monture. Un gerridé ne subit pas de malus de déplacement ni de vitesse s'il est encombré ou porte un unique cavalier.

Flottant. Un gerridé peut courir à la surface de l'eau, mais pas sur la terre ferme et ne peut pas grimper. Il considère une eau tumultueuse comme normale et non comme un terrain difficile. Un gerridé subit un point de dégât par heure passée sur la terre ferme.

Actions

Attaques multiples. Le gerridé fait une attaque de morsure et une attaque de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts tranchants.

Gobelin poussiéreux



Une créature dépenaillée émerge du sable. Sa frêle silhouette est engoncée dans une armure faite de bric et de broc et brandit des armes rouillées. Un long nez crochu surplombe une bouche garnie de dents acérées.

Les gobelins poussiéreux ont une taille et une apparence très variables, mais ils sont tous décharnés, osseux et dégingandés. Ils semblent souffrir de malnutrition même quand ils sont en parfaite santé, une impression que renforce leur ventre qui se distend une fois qu'ils se sont gorgés de chair. Leur peau sèche et craquelée va du gris sombre au vert foncé.

Souverains des Terres Désolées. Les gobelins poussiéreux sont des créatures déformées, corrompues par des générations passées dans les étendues désolées. Une guerre magique a dévasté leur foyer et depuis, ils sont devenus l'espèce dominante. Ils vivent dans des ruines antiques et prennent en embuscade les voyageurs se rapprochant trop de leurs frontières.

Esprit perverti. Les énergies magiques persistantes qui saturent leur territoire, couplées aux conditions très dures dans lesquelles ils vivent, ont corrompu leur esprit. Leur mode de pensée est devenu étranger et incompréhensible pour la plupart des créatures. Les gobelins poussiéreux ne semblent pas connaître la peur, alors que les autres gobelins sont tous des lâches. Au contraire, ceux-là aiment porter des heaumes taillés dans des crânes et utilisent des sifflets fantomatiques pour effrayer leurs ennemis.

Grâce à cette tournure d'esprit particulière, ils s'entendent curieusement bien avec les aberrations. Ils concluent des alliances et travaillent ensemble dans leur intérêt mutuel tout en laissant leur empreinte dérangeante dans leur antre commun.

Un gobelin poussiéreux fait de 60 centimètres à 1,20 mètre et pèse entre 10 et 40 kilos.

GOBELIN POUSSIÉREUX

Humanoïde (gobelinoïde) de Petite taille, neutre mauvais

Classe d'armure 14 (armure de cuir)

Points de vie 5 (1d6 + 2)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (−1)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	8 (−1)	8 (−1)

Compétence Discrétion +7

Immunité contre les états charmé, terrorisé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues commun, gobelin

Dangerosité 1/4 (50 PX)

Perverti. Quand un gobelin poussiéreux attaque une créature alors qu'il est caché, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10, sans quoi elle est terrorisée jusqu'à la fin de son prochain tour.

ACTIONS

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Arbalète légère. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Golem à vapeur

Avec ses fers de hache menaçants fixés aux bras et ses runes de bronze gravées sur le torse, le golem à vapeur est une machine à tuer bien huilée.

Chaudière et puissance hydraulique. Le golem à vapeur est construit autour d'une chaudière centrale, avec des engrenages mécaniques et des cylindres hydrauliques pour animer ses bras et ses jambes. La plupart des golems de vapeur ont des fers de hache soudés sur chaque bras et beaucoup peuvent étendre un bras pour former une hache montée sur un long manche afin d'augmenter leur allonge. Ils mesurent 3 mètres de haut. Leurs jambes sont souvent articulées à l'envers pour mieux les propulser. Les yeux du golem à vapeur luisent d'une lueur rouge ou orange à cause du feu qui brûle en lui.

Vapeur sifflante. Le golem possède de quatre à six cheminées pour libérer sa vapeur. Ces sifflets sont montés sur ses épaules et s'entendent jusqu'à 1,5 kilomètre en terrain découvert.

Besoin de carburant. La machinerie du golem à vapeur consomme 15 kilos de charbon et 400 litres d'eau par jour s'il se livre à plus qu'un bref combat. Quand il se repose ou monte la garde, il lui suffit d'un tiers de ces quantités.

De nature artificielle. Le golem n'a pas besoin de respirer, manger, boire ni dormir.

Golem à vapeur

Créature artificielle de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 171 (18d10 + 72)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	12 (+1)	18 (+4)	3 (–4)	10 (+0)	1 (–5)

Immunité contre les dégâts de feu, de poison, psychiques ; contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques qui ne sont pas en adamantium

Immunité contre les états charmé, épuisé, terrorisé, paralysé, pétrifié, empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10

Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler

Dangerosité 13 (10 000 PX)

Faiblesse de chaudière. Si le golem de vapeur est immergé dans l'eau ou si l'on déverse au moins 80 litres d'eau sur sa chaudière (avec un élémentaire de l'eau par exemple), il peut se figer tant la pression de la vapeur diminue. Si un élémentaire de l'eau imbibe le golem, cet élémentaire est détruit et le golem doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 20. S'il le réussit, l'eau s'évapore et le golem continue de fonctionner normalement, s'il le rate sa flamme s'éteint et sa chaudière perd de la pression. Le golem agit alors comme sous l'effet de *lenteur* pendant 1d3 rounds puis se trouve paralysé jusqu'à ce que l'on rallume son feu et qu'il passe 15 minutes à accumuler de la pression.

Forme immuable. Le golem est immunisé contre tous les sorts et effets susceptibles de modifier sa forme.

Hache allongée. Le golem à vapeur peut allonger l'un de ses bras pour en faire une hache allongée ou le raccourcir par une action bonus.

Résistance à la magie. Le golem est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme du golem sont magiques.

Actions

Attaques multiples. Le golem à vapeur fait deux attaques de bras-hache ou une de hache allongée.

Bras-hache. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 22 (4d6 + 8) dégâts tranchants.

Hache allongée. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 40 (5d12 + 8) dégâts tranchants.

Nuage de vapeur (recharge 5-6). Un golem à vapeur peut libérer un nuage de vapeur qui affecte un rayon de 1,50 mètre autour de lui ou un cube de 6 mètres d'arête adjacent à lui. Les créatures dans la zone affectée subissent 38 (7d10) dégâts de feu, la moitié seulement si elles réussissent un jet de sauvegarde de Constitution DD 17.

Réactions

Sifflement. Quand un adversaire situé à 9 mètres ou moins du golem tente de lancer un sort, le golem peut pousser un sifflement à l'aide de ses sifflets à vapeur jumeaux. Le lanceur de sorts doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. S'il y parvient, il lance le sort normalement, sinon il n'y arrive pas. L'emplacement de sort n'est pas dépensé, mais le lanceur a perdu son action.



Golem de sel

Un golem de sel est un humanoïde cristallin grossièrement sculpté qui se déplace gauchement sur d'énormes pieds aux allures de souches. De minuscules cristaux de sel tombent de son corps à chaque pas et forment un nuage scintillant.

Druides du littoral. Ces créatures artificielles sont l'œuvre de druides et autres êtres vivant sur une côte ou dans un désert, ou de gens désireux de partir en guerre contre des créatures sensibles aux effets d'une barrière protectrice de sel. Les histoires parlent d'une druidesse qui aurait construit neuf golems de sel pour combattre un zmey destructeur. Les guerriers de sel ont mené une longue chasse et fini par tuer le puissant dragon dans son antre, tandis que la druidesse et le magicien qui l'accompagnaient récupéraient ses richesses.

Silencieux et cristallin. Un golem de sel a un corps vaguement humanoïde fait de cristaux de sel. Il ne porte ni habits ni armure, ni armes ni biens. Il ne peut pas parler, le seul son qu'il émet étant un susurrement semblable à celui du sable qui glisse quand il se déplace. Il est incapable d'élaborer une stratégie ou de suivre une tactique. Il se bat sans réfléchir jusqu'à ce qu'il ait détruit son adversaire ou que son créateur lui ordonne d'arrêter.

Cadavre de valeur. Un golem de sel mesure près de 2,50 mètres et pèse dans les 500 kilos. Son corps est fait d'un mélange d'au moins 500 kilos de sels et minéraux rares valant au moins 2 500 po.

De nature artificielle. Le golem n'a pas besoin de respirer, manger, boire ni dormir.

GOLEM DE SEL

Créature artificielle de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 110 (11d10 + 55)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	9 (–1)	20 (+5)	3 (–4)	11 (+0)	1 (–5)

Compétence Athlétisme +9
Immunité contre les dégâts de feu, de poison, psychiques ; contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques qui ne sont pas en adamantium
Immunité contre les états charmé, épuisé, terrorisé, paralysé, pétrifié, empoisonné
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10
Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler
Dangerosité 10 (5 900 PX)

Nuage de sels aveuglants. À chaque fois que le golem est touché au combat, des milliers de minuscules cristaux de sel jaillissent de son corps. Toutes les créatures dans un rayon de 1,50 mètre doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 ou être aveuglées pendant 1d3 rounds.

Forme immuable. Le golem est immunisé contre tous les sorts et effets susceptibles de modifier sa forme.

Résistance à la magie. Le golem est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme du golem sont magiques.

Actions

Attaques multiples. Le golem fait deux attaques de coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 27 (5d8 + 5) dégâts contondants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 ou gagner un niveau d'épuisement.



Golem oculaire

Un golem oculaire est un géant musculeux bien proportionné à la peau lisse d'un blanc de marbre, couverte de motifs représentant des yeux. Quand il en ouvre un pendant un instant, un rayon de lumière aussi brillant que le soleil en jaillit, perçant les ténèbres.

Couvert de symboles. Un golem oculaire mesure au moins trois mètres et sa peau d'une résistance magique est couverte d'yeux ainsi que de symboles magiques ressemblant à des yeux.

Victimes aveugles. Il est rare qu'un golem oculaire tue sa victime, il la laisse plutôt aveugle, errante et tourmentée, n'ayant plus que des visions du golem qui resurgissent dans sa mémoire. Certaines basculent dans la folie, d'autres entrent au service du golem et se dévouent à celui qui possède encore la vue.

Tous les yeux grands ouverts. Un golem oculaire qui se fait tuer ne se contente pas de tomber mort : tous ses yeux à la fois s'ouvrent, un rugissement assourdissant retentit à des kilomètres à la ronde et un éclat de lumière aveuglant jaillit de son cadavre. Quand la lumière et le bruit s'estompent, des centaines d'yeux parfaitement préservés reposent à terre, encore tièdes et bien conservés, sans cicatrice ni dégât. Un test d'Intelligence (Arcanes) DD 25 révèle de minces rayons d'énergie magique reliant les yeux à leurs propriétaires. Celui qui brandit l'œil central une fois le golem terrassé peut l'utiliser pour rendre les yeux volés aux victimes.

De nature artificielle. Le golem n'a pas besoin de respirer, manger, boire ni dormir.

Golem oculaire

Créature artificielle de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 20 (armure naturelle)

Points de vie 157 (15d10 + 75)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	9 (–1)	20 (+5)	5 (–3)	11 (+0)	1 (–5)

Compétence Perception +8

Immunité contre les dégâts de feu, de poison, psychiques ; contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques qui ne sont pas en adamantium

Immunité contre les états charmé, épuisé, terrorisé, paralysé, pétrifié et empoisonné

Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 18

Langues comprend la langue de son créateur mais ne peut pas parler

Dangerosité 11 (7 200 PX)

Forme immuable. Le golem est immunisé contre tous les sorts et effets susceptibles de modifier sa forme.

Résistance à la magie. Le golem est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme du golem sont magiques.

Actions

Attaques multiples. Le golem fait deux attaques de corps à corps.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 24 (4d8 + 6) dégâts contondants.

Regard de l'antique lumière (recharge 6). Une lumière aveuglante jaillit du golem et affecte tous ses adversaires situés dans son champ de vision dans un rayon de 9 mètres. Chaque créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17, sans quoi elle est définitivement aveugle. Toutes les créatures affectées, même celles ayant réussi leur jet de sauvegarde, sont étourdies jusqu'à la fin de leur prochain tour.

Voix funeste primitive (1/jour). Le golem entonne une inquiétante invocation au dieu du soleil. Les créatures dans un rayon de 9 mètres doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 ou être terrorisées. Les créatures sourdes ou incapables de l'entendre ne sont pas affectées.

Viser dans le soleil (1 minute/jour). Quand le golem combat, il ouvre nombre de ses yeux et émet une lumière aveuglante. Toutes les attaques à distance, y compris les sorts à distance nécessitant un jet d'attaque, sont désavantagées contre ce golem. L'effet dure aussi longtemps que le golem le désire, sans dépasser au total une minute par jour (10 rounds).



Golem smaragdin



Cette grande statue en cristal vert émeraude possède un corps humanoïde avec une tête d'ibis. Elle est gravée de minuscules symboles et de runes et sertie d'or par endroits.

Initiés de l'occulte. Les golems smaragdins sont fabriqués par des initiés en connaissances occultes afin de garder les salles de réunion secrètes, les textes sacrés et les livres de puissance occulte.

Corps d'émeraude. Bien que le corps du golem smaragdin semble fait d'émeraudes (et qu'elles entrent dans sa fabrication), il tient plus du verre enchanté que de la pierre précieuse, une triste vérité qui a déçu bien des pillards.

Privilège du créateur. Bien qu'un golem smaragdin puisse être offert à de puissants mages, érudits, théurges et hiérophantes en gage d'estime, il est avant tout soumis à la magie et aux ordres de ses créateurs.

De nature artificielle. Le golem n'a pas besoin de respirer, manger, boire ni dormir.

Golem smaragdin

Créature artificielle de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 231 (22d10 + 110)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	11 (+0)	21 (+5)	3 (−4)	11 (+0)	1 (−5)

Immunité contre les dégâts de poison, psychiques ; contondants, perforants et tranchants venant d'armes non magiques qui ne sont pas en adamantium

Immunité contre les états charmé, épuisé, terrorisé, paralysé, pétrifié, empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10

Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler

Dangerosité 14 (11 500 PX)

Forme immuable. Le golem est immunisé contre tous les sorts et effets susceptibles de modifier sa forme.

Résistance à la magie. Le golem est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme du golem sont magiques.

Absorber la magie. Par une action bonus, le golem vise une créature, un objet ou un effet magique dans un rayon de 3 mètres et choisit un sort actif sur la cible. Si ce sort est de niveau 3 ou moins, le golem l'absorbe et il se termine, s'il est de niveau 4 ou plus, le golem doit faire un test avec un modificateur de +9. Le DD est de 10 + niveau du sort. Si le golem réussit son test, il absorbe le sort qui se termine. Son corps luit quand il absorbe ainsi la magie, comme sous l'effet du sort *lumière*. Un golem smaragdin ne peut contenir qu'un sort ainsi absorbé.

Actions

Attaques multiples. Le golem fait deux attaques de coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 25 (4d8 + 7) dégâts contondants.

Libérer un sort. Le golem peut libérer un effet de sort absorbé qui explose dans une sphère d'énergie émeraude centrée sur le golem d'un rayon de 3 mètres par niveau de sort absorbé. En dehors du golem, toutes les créatures dans la zone d'effet subissent 7 (2d6) dégâts de foudre par niveau du sort absorbé, ou la moitié seulement pour celles qui réussissent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18. Les créatures qui ratent le jet de sauvegarde sont de plus aveuglées jusqu'à la fin du prochain tour du golem.

Les golems smaragdins de Midgard

L'Ordre d'émeraude a créé les golems smaragdins ; ils incarnent la sagesse et la connaissance de Thoth-Hermès, car ils sont fabriqués à partir de fragments de la Tablette d'émeraude. Cela les rend étrangement sensibles aux sorts qui n'affectent d'ordinaire pas les créatures dépourvues d'intelligence.

Grâce à leur lien avec la Tablette, ces golems peuvent la retrouver à coup sûr, tant qu'elle est sur le même plan qu'eux. Quand les golems suivent la piste d'un fragment de la Tablette, ils agissent avec une intelligence redoutable. Au lieu de traverser maladroitement les obstacles, ils cherchent une porte ou un autre itinéraire, optant pour un chemin indirect si besoin, mais se rapprochant toujours du fragment.

GOLEM TRÉSOR



Un golem trésor est un amas d'or, de bijoux et d'armes capable de se soulever de son propre chef comme un raz-de-marée de richesses au visage froid et déterminé. Il retombe de tout le poids de sa fortune pour écraser tout ce qui se trouve sur son chemin.

Né des peurs des dragons. Les golems trésors sont nés de la paranoïa des dragons. Malgré leur puissance physique et intellectuelle, les dragons se méfient toujours des créatures désireuses de travailler pour eux. Le premier golem trésor a vu le jour lorsqu'un dragon a réalisé qu'il n'y avait pas de gardien de trésor plus fiable que ce trésor lui-même. Depuis, le secret de sa création s'est répandu et les riches nobles ont imité les dragons, enchantant leurs richesses pour qu'elles se défendent elles-mêmes contre les voleurs.

Casanier patient. En tant que créature artificielle, le golem trésor est dépourvu d'intelligence et se contente d'attendre qu'un autre que son créateur arrive à portée. Chez les dragons maléfiques, ce quelqu'un peut inclure les rejetons qui tentent de prendre l'ascendant sur le reste de leur famille. Un golem trésor se bat jusqu'à la mort, mais quitte rarement la salle où il réside, de peur qu'un chasseur de trésor rusé ne le piège en lui faisant quitter de lui-même la demeure de son propriétaire.

Riche et silencieux. Un golem trésor ne peut pas parler. Il mesure 7,50 mètres pour 10 tonnes. Le corps d'un golem trésor se compose d'objets (cuivre, or, argent, œuvres d'art, armures, armes, objets magiques...) pour une valeur minimum de 5 000 po.

De nature artificielle. Le golem n'a pas besoin de respirer, manger, boire ni dormir.



GOLEM TRÉSOR

Créature artificielle de Très Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 161 (14d12 + 70)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	15 (+2)	20 (+5)	3 (–4)	11 (+0)	1 (–5)

Jets de sauvegarde Con +9
Compétences Athlétisme +10, Perception +4
Immunité contre les dégâts de poison, psychiques ; contondants, perforants et tranchants venant d'armes non magiques qui ne sont pas en adamantium
Immunité contre les états charmé, épuisé, terrorisé, paralysé, pétrifié et empoisonné
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 14
Langues comprend la langue de son créateur mais ne peut pas parler
Dangerosité 12 (8 400 PX)

Frappé d'admiration. Les créatures dans un rayon de 36 mètres autour d'un golem trésor immobile sont désavantagées sur leurs tests de Sagesse (Perception), la seule joie de découvrir un vaste amoncellement de richesses suffisant à distraire une créature qui néglige alors son environnement.



Forme immuable. Le golem est immunisé contre tous les sorts et effets susceptibles de modifier sa forme.

Résistance à la magie. Le golem est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme du golem sont magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le golem fait deux attaques de coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 39 (6d10 + 6) dégâts contondants.

Tourbillon voleur (recharge 5-6). Le golem se transforme en tourbillon de 6 mètres de rayon composé des trésors qui forment sa masse. Sous cette forme, il est immunisé contre les dégâts tranchants et perforants. Il peut alors entrer dans l'emplacement d'une autre créature et s'y arrêter. Toute créature présente dans l'emplacement qu'occupe le tourbillon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17. En cas d'échec, la cible subit 40 (6d10 + 7) dégâts contondants et le tourbillon emporte l'objet le plus précieux qu'elle porte, y compris un objet tenu en main, mais pas une armure. Si la créature réussit son jet, elle subit la moitié des dégâts contondants seulement et conserve tous ses biens. Le golem peut rester sous forme de tourbillon pendant 3 rounds. Il peut reprendre sa forme normale par une action bonus lors de son tour.

Goule darakhule

Dans les profondeurs souterraines enténébrées, un empire aux ambitions dévorantes grandit, complote et rêve. Il se baptise le Peuple, mais les gens de la surface l'appellent les Seigneurs souterrains, l'Imperium goule ou tout simplement l'Empire des goules. Ses villes restent hors de vue, ses agents s'infiltrent dans la pègre d'une poignée de villes de la surface et son ambition ne connaît aucune limite. Pour lui, tous ceux qui n'appartiennent pas au Peuple ne sont que nourriture.

GOULE DARAKHULE

Mort-vivant de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 16 (armure d'écailles ; 18 avec bouclier)

Points de vie 78 (12d8 + 24)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	17 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)

Compétences Supercherie +3, Discrétion +5

Résistance aux dégâts nécrotiques

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états charmé, épuisé, empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues commun, darakhul

Dangerosité 3 (700 PX)

Maître du déguisement. Un darakhul qui revêt un déguisement préparé est avantagé sur les jets de sauvegarde de Charisme (Supercherie) afin de passer pour un vivant. Quand le darakhul utilise ce pouvoir, il perd sa puanteur.

Puanteur. Chaque créature commençant son tour dans un rayon de 1,50 mètre autour du darakhul doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12, sans quoi elle est empoisonnée jusqu'au début de son prochain tour. Un jet de sauvegarde réussi immunise une créature contre la puanteur du darakhul pendant 24 heures. Un darakhul qui utilise ce pouvoir ne peut pas profiter de maître du déguisement.

Sensibilité à la lumière du soleil. Le darakhul est désavantagé sur les tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue et sur les jets d'attaque tant que lui ou l'objet qu'il tente de voir ou d'attaquer est exposé à la lumière directe du soleil.

Braver le renvoi. Le darakhul et toutes les goules dans un rayon de 9 mètres autour de lui sont avantagés sur les jets de sauvegarde contre le renvoi des morts-vivants.

ACTIONS

Attaques multiples. Le darakhul mord une fois, griffe une fois et fait une attaque de pic de guerre. S'il utilise un bouclier, il est limité à une attaque de griffes ou de pic de guerre, mais pas les deux.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d8 + 3) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, sans quoi elle contracte la fièvre du darakhul (p. 225).

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants. Si la cible est une créature autre qu'un mort-vivant, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12, sans quoi elle est paralysée pendant 1 minute. Une cible paralysée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit. Si un humanoïde est paralysé pendant 2 rounds ou plus (s'il rate au moins 2 jets de sauvegarde), consécutifs ou non, il contracte la fièvre du darakhul (p. 225).

Pic de guerre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.



Goule de fer

Cette goule à l'air vicieux et violent brandit une cruelle coutille. Ses bras sont noircis de sang séché jusqu'aux coudes. Le regard pénétrant et calculateur de ses yeux luisants couleur de rouille exprime une faim contenue.

Pilier des légions. Les blêmes et les goules de fer forment l'élite des légions impériales. Elles occupent les grades de sousofficiers, officiers et porte-étendard. Elles se nourrissent dans les fosses aux esclaves et avancent sur l'ordre de la noblesse darakhule.

Amatrices d'uniformes. Les goules de fer sont fières de leur uniforme et de leur statut. Leur cuirasse et leur heaume laissant voir le visage sont en fer noir avec des bordures en airain. Le cimier du heaume est souvent fait de soies de nécrophore ou d'ailes de chauvesouris teintes en rouge rubis disposées en éventail afin d'indiquer leur autorité.

Arsenal de dents et d'os. L'équipement d'une goule de fer est majoritairement orné d'os ou de dents là où les autres peuples utiliseraient plutôt des perles.



Goule de fer

Mort-vivant de taille Moyenne, loyal mauvais

Classe d'armure 16 (cuirasse)

Points de vie 143 (22d8 + 44)

Vitesse 9 m, fouissement 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états charmé, épuisé, empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues commun, darakhul, commun des profondeurs

Dangerosité 5 (2 900 PX)

Braver le renvoi. La goule de fer et toutes les goules dans un rayon de 9 mètres autour d'elle sont avantagées sur les jets de sauvegarde contre le renvoi des morts-vivants.

Actions

Attaques multiples. La goule de fer fait une attaque de morsure et une de griffes, ou trois attaques de coutille.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 17 (3d8 + 4) dégâts perforants. Si la cible est une créature autre qu'un elfe ou un mort-vivant, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, sans quoi elle est paralysée pendant 1 minute. Elle répète le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et, sur une réussite, met un terme à l'effet. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un autre jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou contracter la fièvre du darakhul.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 18 (4d6 + 4) dégâts tranchants. Si la cible est une créature autre qu'un elfe ou un mort-vivant, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, sans quoi elle est paralysée pendant 1 minute. Elle répète le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et, sur une réussite, met un terme à l'effet. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un autre jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou contracter la fièvre du darakhul.

Coutille. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 20 (1d10 + 4) dégâts tranchants.

Arbalète lourde en os. *Attaque d'arme à distance :* +6 pour toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché :* 8 (1d10 + 3) dégâts perforants.

Goule, empereur

Cet homme d'âge moyen aux cheveux noirs et à la peau d'un blanc d'ivoire porte des habits noirs et violets et une couronne d'argent sertie d'émeraudes. Ses pieds sont bottés de noir et ses bras et ses doigts ornés de riches bijoux en or et en argent. Il tient un sceptre surmonté d'un crâne.

L'empereur Nicoforus le Pâle règne sur l'empire souterrain des darakhuls. Loin sous la surface, dans des tunnels et de vastes salles privés de lumière, les goules civilisées de l'empire sculptent leur gloire dans la chair et la pierre, sous l'égide de Nicoforus, qui a mené son empire à la victoire contre les elfes noirs. À présent, cette race est presque éteinte dans tous les territoires placés sous le contrôle des goules.

Courtoisie inattendue. Pour l'instant, les goules se contentent de leur foyer dans les profondeurs de la terre, mais l'empereur se demande quel butin existe sous le soleil. Nicoforus a une âme d'acier et une faim aussi incommensurable que le gouffre le plus profond du monde souterrain. Malgré son ambition, il est extrêmement urbain et civilisé, traitant même les ennemis haïs avec courtoisie jusqu'à ce qu'il dévore leurs os.

De nature morte-vivante. L'empereur n'a pas besoin de respirer, manger, boire ni dormir.

Empereur des goules

Mort-vivant de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 20 (armure naturelle)

Points de vie 204 (24d8 + 96)

Vitesse 9 m, fouissement 4,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	19 (+4)	20 (+5)	17 (+3)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +8, Sag +9

Compétences Supercherie +11, Perspicacité +9, Perception +9, Persuasion +11

Résistance aux dégâts de froid, nécrotiques

Immunité contre les dégâts de poison ; contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les états charmé, épuisé, terrorisé, empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 19

Langues commun, darakhul, draconique, gnoll, commun des profondeurs

Dangerosité 20 (25 000 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Si l'empereur rate un jet de sauvegarde, il peut choisir à la place de le réussir.

Incantation. L'empereur est un lanceur de sorts de niveau 17. Il utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +11 pour toucher avec les attaques de sort).

Il connaît les sorts d'ensorceleur suivants :

- Tours de magie (à volonté) : *protection contre les armes, contact glacial, message, prestidigitation, poigne électrique, viser juste*
- Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, bouclier*
- Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir, force fantasmagorique*
- Niveau 3 (3 emplacements) : *peur, boule de feu*
- Niveau 4 (3 emplacements) : *flétrissement, porte dimensionnelle*
- Niveau 5 (2 emplacements) : *nuage mortel, immobiliser un monstre*
- Niveau 6 (1 emplacement) : *cercle de mort*
- Niveau 7 (1 emplacement) : *doigt de mort, téléportation*
- Niveau 8 (1 emplacement) : *mot de pouvoir étourdissant*
- Niveau 9 (1 emplacement) : *mot de pouvoir mortel*

Sensibilité à la lumière du soleil. L'empereur est désavantagé sur les jets d'attaque et de Sagesse (Perception) basés sur la vue s'il est exposé directement à la lumière du soleil.

Résistance contre le renvoi. L'empereur est avantagé sur les jets de sauvegarde contre les effets renvoyant les morts-vivants.

Actions

Attaques multiples. L'empereur fait une attaque de morsure et deux de griffes. Il peut faire une attaque de sceptre au lieu d'une attaque de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts perforants. Une créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 ou contracter la fièvre du darakhul. (voir page 225).

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18, sans quoi elle est paralysée pendant 1 minute. Une créature paralysée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. Elle met un terme à l'effet si elle le réussit.

Sceptre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (1d10 + 4) dégâts contondants plus 17 (5d6) dégâts nécrotiques.

Réactions

Armure de sang. Quand l'empereur subit des dégâts à cause d'une créature située dans son champ de vision dans un rayon de 18 mètres, l'assaillant subit des dégâts nécrotiques d'un montant égal à la moitié des dégâts qu'il inflige à l'empereur.

Actions légendaires.

L'empereur peut faire 3 actions légendaires parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, il récupère les actions légendaires dépensées.

Attaque. L'empereur fait une attaque de griffes ou de morsure.

Tour de magie. L'empereur lance un tour de magie.

Source de puissance (3 actions). Lancez 1d8. L'empereur récupère un emplacement de sort de ce niveau ou d'un niveau inférieur.

L'antre de l'empereur des goules

L'antre de l'empereur Nicoforus n'est autre que son palais, au cœur de la Cité Blanche, la capitale de l'empire darakhul. Des goules guerrières d'élite de la Légion de fer sont à son service et ses sujets l'estiment presque autant qu'un dieu. Toute personne qui lève la main sur l'empereur voit un empire entier se dresser contre elle.

Actions d'antre

À 20 lors du décompte d'initiative (sachant qu'il perd en cas d'égalité), l'empereur peut par une action d'antre déclencher l'un des effets suivants. L'empereur ne peut pas utiliser le même effet deux rounds d'affilée.

- Jusqu'à ce que le décompte d'initiative arrive à 20 au round suivant, toutes les créatures autres que les morts-vivants et les créatures artificielles qui subissent des dégâts nécrotiques en reçoivent 7 (2d6) de plus.
- L'empereur vise une créature située dans son champ de vision et un rayon de 9 mètres. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou subir 18 (4d8) dégâts nécrotiques. L'empereur récupère un nombre de points de vie égal au montant des dégâts.
- Un mur de glace surgit du sol à 30 mètres ou moins de l'empereur. Il mesure 18 mètres de long pour 3 de haut et 1,50 d'épaisseur. Si une créature se trouve à l'emplacement du mur lorsqu'il apparaît, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ou subir 10 (3d6) dégâts de froid et être repoussée d'un côté ou de l'autre du mur (à elle de choisir lequel). Chaque section de mur de 1,50 mètre a une CA de 10, 15 points de vie, une résistance aux dégâts perforants et tranchants, l'immunité contre les dégâts de froid, de poison et psychiques et une vulnérabilité contre les dégâts de feu. Le mur persiste jusqu'à ce que l'empereur utilise de nouveau cette action ou meure.

EFFETS RÉGIONAUX

La région dans laquelle se trouve l'antre de l'empereur est déformée par sa magie, ce qui crée un ou plusieurs effets parmi les suivants :

- Les créatures dans un rayon de 1,5 kilomètre autour de l'antre infectées par la fièvre du darakhul sont désavantagées lors des jets de sauvegarde de Sagesse contre les sorts et effets générés par une goule ou un darakhul.
- Les cadavres dans un rayon de 1,50 mètre autour de l'antre ont 80 pour cent de chances de se relever sous forme de squelettes ou de zombis 24 heures après leur mort. Ces morts-vivants n'attaquent jamais les goules ni les darakhuls et leur obéissent instinctivement.
- Des lumières fantomatiques apparaissent dans un rayon de 15 kilomètres autour de l'antre, plus l'on s'approche, plus elles sont fréquentes. Elles émettent une faible lumière dans un rayon de 3 mètres. Au sein de cette lumière, un mort-vivant gagne 1d6 points de vie temporaires au début de son tour, mais ne peut pas dépasser 150 % de son total de points de vie normal.

Si l'empereur meurt, les conditions redeviennent normales dans la zone qui entoure son antre dans un délai de 1d10 jours.



SEIGNEURS SOUTERRAINS

Loin sous le petit duché du Morgau et Doresh se trouve le cœur d'un sinistre empire. Celui des goules, dévoreuses de chair et adoratrices blasphématoires des dieux de la mort, de la faim et des ténèbres, qui se rendent à la surface uniquement pour se nourrir. Leur empire s'est formé il y a bien longtemps, quand un darakhul a répondu aux invocations d'un diaboliste pour la première fois.

Le darakhul est né d'une curieuse magie : c'était une goule douée d'intelligence et de pouvoirs nécromantiques, bien décidée à régner sur tout ce qui se trouvait sous terre. Certains disent que les premiers darakhuls sont devenus des morts-vivants grâce à leur force de caractère et à leur dépravation sans limites. D'autres disent qu'ils étaient les enfants d'un dragon-goule nommé Darrakh qui parcourt encore les grises contrées désolées entre la vie et la mort.

La vérité a été oubliée, car les premiers siècles précédant l'avènement de l'empire des goules n'appartiennent pas à l'histoire connue. Les darakhuls étaient plus rusés, plus forts et plus impitoyables que les blêmes ou les goules ordinaires, mais ils étaient aussi moins nombreux. Chacun d'eux cherchait à s'élever au-dessus des siens, créant des lignées infinies de roitelets, des cultes de la faim dirigés par des prêtres de la mort charismatiques et des royaumes nécromantiques fondés sur les épaules d'un seul maître de l'occulte. Cela n'a rien apporté, hormis un peu plus d'efficacité dans le pillage des tombes et des cimetières. Quand les darakhuls se souviennent de leurs premiers royaumes, c'est sous le nom de Temps des rois en guerre.

La véritable naissance de leur peuple a eu lieu avec l'avènement de leurs empereurs. Le Redouté et Infini Imperium des darakhuls est une civilisation morte-vivante enfouie dans les profondeurs de la terre, qui se nourrit de chair et étend sans cesse sa puissance, menant une guerre éternelle contre tout ce qui vit et respire. Bien caché, il grandit en force, en connaissances et en nombre.

Les darakhuls ont remporté leurs premières conquêtes grâce à leur vitesse et leur férocité tandis que leur magie retorse et leur rage impitoyable leur ont permis de garder l'empire uni. Ce sont les plans de l'empereur et l'indéfectible loyauté de ses serviteurs qui emmèneront l'empire encore plus loin.

LES EMPEREURS DES GOULES

Quatre grands empereurs ont régné sur les goules, chacun rendant hommage au dieu de la mort, Anu-Akma, et à Mordiggian, le seigneur démon des goules, que l'on appelle aussi Vardesain. Pour honorer ces divinités, chaque empereur a étendu l'empire souterrain par ses conquêtes. Les goules ont peu d'amis et leur empire violent est toujours en guerre. Elles ont remporté presque tous leurs conflits.

Le premier empereur Tonderil Briseos s'est efforcé pendant 23 ans d'unir sous son commandement les seigneurs et roitelets darakhuls éparpillés. Il est parvenu à tous les détruire ou les obliger à lui prêter allégeance. Les goules mesurent le temps depuis l'année où il a soumis ses plus grands ennemis. Une fois inféodés, ses anciens adversaires ont reçu des titres et des fonctions gouvernementales, devenant les fondateurs du Temple du dieu de la faim, du Sanctuaire des nécrophagi, et le général de la Légion des bâtards royaux. Le titre le plus prestigieux a bien sûr été attribué au vainqueur, Tonderil, qui s'est proclamé empereur.

Mais son règne n'a pas duré. Il a péri au combat en menant la charge qui a permis de briser les lignes de défense de la cité derro de Gonderif. Il n'a régné que neuf ans en tant qu'empereur de toutes les goules, mais il a posé les fondations de tout ce qui allait suivre : la magie, les légions et l'aristocratie faite de ducs rivaux, de prêtres et de marquis.

Ses premières victoires contre les elfes noirs et les nains des profondeurs ont détruit des villes entières dédiées à la déesse araignée et au dieu de la forge, Volund, amenant des milliers d'esclaves sur les marchés de la chair. L'expansion était en marche, grâce à la magie des goules, faite de frénésie et de faim, d'ombre et de mort. Les nécromanciens darakhuls sont devenus plus puissants que l'on ne pouvait s'en douter à la surface. Leurs efforts incessants les ont rendus plus forts. Leurs armées ont créé de nouveaux soldats à chaque victoire.

Le nouveau monarque était l'un des rejetons de Tonderil. L'impératrice Haresha Sang d'Hiver a tiré son pouvoir de sa richesse gagnée au combat : elle était le seul général à avoir survécu à Gonderif, elle est donc rentrée chez elle en grand triomphe et s'est emparée du trône. Puissante prêtresse d'Anu-Akma et excellente stratège, elle n'a pas surveillé ses plus proches alliés d'assez près et a péri douze ans plus tard lors d'un coup d'État.

Vu sa manière d'accéder au trône, Vermesail le Dansetombe, le général auteur du coup d'État, était suspicieux et paranoïaque. Il a retourné nombre de généraux, de prêtres et de nécromanciens les uns contre les autres plutôt que de frapper à l'étranger pour acquérir de nouveaux territoires. L'empire a décliné sous son règne et il est mort lors d'un combat magique contre des assassins drows dévorés par une foule de gardes juste après leur forfait.

Le successeur que Vermesail s'était choisi a péri à ses côtés. Dans l'interrègne, presque tous les ducs se sont déclarés empereurs, y compris un « roi des mendiants » qui a pris la fuite lorsque le duc Nicoforus a marché sur la Cité Blanche.

Depuis, le quatrième empereur, Nicoforus le Pâle, règne depuis 20 ans avec ruse et une infatigable cruauté. Il s'est récemment vengé des drows à l'origine de la mort de son prédécesseur en envoyant un conglomérat osseux assassiner la grande prêtresse des drows, puis en détruisant toute la ville. Il a fait tous les elfes noirs prisonniers, mangeant les faibles et transformant les plus forts. Sous le règne de Nicofurus, les nécrophagi ont prospéré, car il place sa confiance dans la puissance des arcanes plutôt que de s'en remettre à la puissance divine des divers grands prêtres. Les démons prétendent que Vardesain, le seigneur démon des goules, a gagné en pouvoir dans les Abysses grâce aux succès de l'empire.

Goule impériale

Une goule impériale se tient droite et fière. Sa chair grise est robuste et musclée, ses griffes acérées tachées de noir et ses habits sont curieusement bien entretenus. Une lueur d'intelligence mauvaise danse dans ses yeux rouges.

Troupes de choc. Les goules impériales forment les troupes de choc de l'empire et sont impatientes d'étendre sa puissance et son influence. Elles sont considérées comme des auxiliaires chargées des tâches les plus difficiles : engager et retenir l'ennemi tandis que les darakhuls, les légionnaires de fer et autres le contournent.

Travailleuses ambitieuses. Beaucoup pensent que les cultes de la faim ou les nécrophagi connaissent un secret permettant de changer une goule impériale en goule de fer. Cette rumeur leur laisse espérer un avancement tandis que le pouvoir qu'elles exercent sur les goules inférieures et les esclaves leur donne le goût de la tyrannie. Comme elles sont ambitieuses et toujours avides de pouvoir, elles s'efforcent de faire leurs preuves en tant que chasseresses, guerrières et espionnes.

Immunité contre le soleil. Contrairement aux darakhuls ordinaires, la goule impériale ne souffre pas sous les rayons du soleil et ne ressent nul besoin de dissimuler sa véritable apparence.

Goule impériale

Mort-vivant de taille Moyenne, loyal mauvais

Classe d'armure 16 (cuirasse)
Points de vie 93 (17d8 + 17)
Vitesse 9 m, fouissement 4,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états charmé, épuisé, empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues commun, darakhul, commun des profondeurs
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Braver le renvoi. La goule impériale et toutes les goules dans un rayon de 9 mètres autour d'elle sont avantagées sur les jets de sauvegarde contre le renvoi des morts-vivants.

Actions

Attaques multiples. La goule impériale fait une attaque de morsure et une attaque de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d8 + 3) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, sans quoi elle contracte la fièvre du darakhul (p. 225).

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 17 (4d6 + 3) dégâts tranchants. Si la cible est une créature autre qu'un elfe ou un mort-vivant, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, sans quoi elle est paralysée pendant 1 minute. Elle répète le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et, sur une réussite, met un terme à l'effet.

Arbalète légère. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8 + 2) dégâts perforants.



Goule mendiante

Cette créature émaciée dont il ne semble rester qu'une coquille grise porte des haillons et grignote avidement un os brisé. Elle avance si ramassée sur elle-même qu'elle rampe presque. Ses yeux brillent comme des charbons ardents et chacune de ses inspirations rauques à l'odeur de pourriture dégage une impression de férocité désespérée.

Goules inférieures. La plupart des habitants de l'empire des goules ne sont pas des darakhuls, mais des goules et des blêmes inférieures. Les goules mendiantes sont de loin les plus faibles de toutes. Bien qu'elles composent la majorité des forces militaires lors des opérations des légions, elles servent de chair à canon et les plus pitoyables d'entre elles sont à peine capables de jouer ce rôle. Elles survivent en grappillant de la nourriture près de la surface ou en mendiant dans les cités des goules.

Flétries et défavorisées. Maigres et émaciées, même pour des mortes-vivantes, les goules mendiantes sont la version flétrie de leurs cousines, guère plus que des squelettes couverts de peau. Quelques goules mendiantes passent toute leur existence morte-vivante sous cette forme, mais quelques-unes étaient autrefois des goules plus puissantes qui se sont affaiblies une fois piégées loin de toute source de nourriture. D'autres ont été chassées de l'empire et privées de ressources alimentaires.



GOULE MENDIANTE

Mort-vivant de taille Moyenne, chaotique mauvais

Classe d'armure 12

Points de vie 13 (3d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états charmé, épuisé, empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langue commun des profondeurs

Dangerosité 1/2 (100 PX)

Tactique de meute. La goule mendiante est avantagée sur les jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés non neutralisé se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour de cette créature.

Appétit féroce. Si une goule mendiante touche avec son attaque de morsure une créature qui n'a pas encore agi au cours du combat, cette attaque est un coup critique.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (2d6 + 2) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants. Si la cible est une créature autre qu'un elfe ou un mort-vivant, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10, sans quoi elle est paralysée pendant 1 minute. Une cible paralysée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit.

Goule poudre d'os

La goule poudre d'os a été distillée jusqu'à ce qu'il n'en reste rien qu'un sable sec murmurant et une mâchoire, mais elle convoite toujours la chair et le sang des vivants. Sa masse poussiéreuse est un absolu de corruption animé par d'ignobles énergies.

Réduites en poussière par la faim. La goule poudre d'os forme un petit tas de poussière et de fragments d'os à l'air inoffensif, ressemblant aux restes d'une momie ou d'un vampire brûlé par la lumière du soleil. Une goule peut atteindre cette forme poudreuse suite à une longue famine. Le processus prend invariablement des décennies, c'est pourquoi il existe si peu de goules poudre d'os : bien peu de goules parviennent à se retenir si longtemps. Même chez les goules impériales, l'utilisation de la faim comme méthode de torture est considérée comme révoltante et de fait très rare. La goule poudre d'os peut naître des restes d'un prisonnier affamé ou d'une goule piégée dans une caverne scellée. Elle abandonne derrière elle ce qui lui restait de chair et n'est plus animée que par la faim, la haine et une sagesse amère née des longs siècles passés.

Haine et railleries. Une goule poudre d'os est une créature faite de mal à l'état pur, désireuse de dévorer, corrompre et détruire tout ce qui vit. Les goules sont les seules créatures pour lesquelles elle présente une certaine affinité, bien qu'elle se montre moqueuse, haineuse ou condescendante. Elle éprouve un respect réticent envers les nobles darakhuls.

Murmures. La plupart des goules poudre d'os parlent au moins 4 langues, mais leur voix est très faible. D'ordinaire, il faut réussir un test de Perception DD 15 pour en entendre une parler. Les morts-vivants gagnent un bonus de compétence de +8 sur ce test.

Goule poudre d'os

Mort-vivant de Petite taille, neutre mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 195 (26d6 + 104)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	20 (+5)	18 (+4)	19 (+4)	15 (+2)	18 (+4)



Jets de sauvegarde Dex +9, Con +8, Sag +6, Cha +8
Compétences Perception +6, Discrétion +9
Résistance aux dégâts de froid, de foudre ; contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques
Immunité contre les dégâts nécrotiques, de poison
Immunité contre les états charmé, épuisé, terrorisé, paralysé, empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 16
Langues commun, darakhul, draconique, nain
Dangerosité 12 (8 400 PX)

Informe. La goule poudre d'os peut traverser un espace étroit d'au minimum 2,5 cm de large sans se faufiler.

Coalescence. Quand une goule poudre d'os draine la force vitale de ses victimes avec la capacité poussière tombale, elle peut utiliser cette énergie pour revêtir et maintenir une forme plus solide. Cette nouvelle forme est de Petite taille et semi-transparente, mais possède les contours d'une goule ordinaire. La poudre d'os n'est alors plus informe et ne peut pas former de tourbillon, mais elle peut parler normalement et manipuler des objets. Elle conserve sa forme altérée pendant 1 minute par point de dégâts nécrotiques infligé à des adversaires vivants.

Braver le renvoi. La goule poudre d'os et toutes les goules dans un rayon de 9 mètres autour d'elle sont avantagées sur les jets de sauvegarde contre le renvoi des morts-vivants.

Incantation innée. La goule poudre d'os utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *contact glacial, ténèbres, dissipation de la magie, rayon affaiblissant*
3/jour : *cécité/surdité, cercle de mort* (niveau 7 ; 10d6)
1/jour : *doigt de mort*

ACTIONS

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 18 (3d8 + 5) plus 1d4 dégâts de Force. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17, sans quoi elle est paralysée pendant 1d4 + 1 rounds. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un autre jet de sauvegarde de Constitution DD 19 ou contracter la fièvre du darakhul.

Poussière tombale. Une goule poudre d'os peut projeter de la poussière tombale dans un cône de 12 m. Toutes les cibles de la zone doivent faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19. Celles qui échouent subissent 4d8 dégâts nécrotiques et doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17, sans quoi elles contractent la fièvre du darakhul.

Tourbillon (recharge 5-6). Une goule poudre d'os peut générer un tourbillon d'os et de dents. Toutes les créatures dans un cube de 6 mètres de côté subissent 66 (12d10) dégâts tranchants et perdent 1d6 Force. Celles qui réussissent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 réduisent les dégâts de moitié et annulent la perte de Force. Le tourbillon se dissipe au bout d'un round.

LES GOULES DE MIDGARD

L'empire des goules possède une structure sociale complexe et forge de solides alliances, en particulier chez les princes morts-vivants du Morgau et du Doresh. Il existe des ambassades officieuses à Zobeck, dans les cantons des monts de Fer, à Krakova et au Magdar. D'autres avant-postes se cachent peut-être sous les Sept Cités, l'Illyrie ou ailleurs.

Les darakhuls sont si patients et si décidés à convertir les ennemis en fidèles qu'il est bien difficile de remporter une victoire définitive face à eux. Trois légions de goules de fer sont au service direct de l'empereur Nicoforus et une douzaine d'autres, de qualité variable, combattent les autres races du monde souterrain.

FIÈVRE DU DARAKHUL

Cette maladie très rare se transmet principalement par les morsures. Elle se manifeste en 24 heures en affaiblissant rapidement sa victime qui doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 après chaque long repos. À chaque échec, elle subit 14 (4d6) dégâts nécrotiques et son maximum de points de vie est réduit du même montant. La victime ne peut pas se débarrasser de cette réduction tant qu'elle n'a pas guéri de la fièvre du darakhul. Une fois rétablie, elle doit bénéficier de *restauration supérieure* ou d'une magie similaire. La victime guérit de la maladie si elle réussit ses jets de sauvegarde deux jours de suite. *Restauration supérieure* soigne la maladie tandis que *restauration inférieure* avantage la victime sur le jet de sauvegarde quotidien de Constitution.

La maladie se répand surtout chez les humains, mais comme elle peut affecter les ogres, elle doit pouvoir toucher les autres géants.

Si une créature atteinte de la fièvre du darakhul meurt, lancez 1d20, ajoutez le modificateur de Constitution actuel du personnage et consultez la table des ajustements pour savoir en quel mort-vivant elle se change.

Table des ajustements

Jet	Résultat
1-9	Rien, la victime est juste morte
10-16	Goule
17-20	Blême
21+	Darakhul

Gremlin azza

Ces minuscules créatures, glabres et squelettiques sont chargées d'électricité statique. Des arcs électriques crépitent entre les pointes de longues oreilles.

Fous de la foudre. Les gremlins azzas vivent au cœur des nuages orageux, d'appareils fonctionnant à l'aide de la foudre ou dans tout autre endroit où les éclairs abondent.

Vol magnétique. Bien qu'ils soient dépourvus d'ailes, leurs corps sont légers et en parfaite harmonie avec les champs magnétiques, ce qui leur donne la capacité de flotter et voler. Ils adorent jouer au milieu des tempêtes et chevaucher les éclairs quand ceux-ci traversent les airs d'un nuage à l'autre ou d'un nuage jusqu'au sol. Ils se nourrissent de foudre et adorent en admirer les effets sur les autres créatures.

Ils collaborent avec les lanceurs de sorts. Quand les gremlins azzas sont seuls, ils ne sont guère plus que de dangereuses vermines, mais des créatures et des lanceurs de sorts mal intentionnés qui utilisent la foudre comme arme les exploitent parfois pour amplifier leurs propres capacités de destruction.

Les gremlins azzas mesurent entre 30 et 45 centimètres et pèsent environ 4 kilos.

GREMLIN AZZA

Fée de Petite taille, neutre

Classe d'armure 14

Points de vie 7 (2d6)

Vitesse 3 m, vol 12 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Immunité contre les dégâts de foudre, de tonnerre

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11

Langues commun, primordial

Dangerosité 1/4 (50 PX)

Foudre contagieuse. Une créature qui touche un gremlin azza ou le frappe avec une attaque de corps à corps en utilisant une arme de métal reçoit une décharge de foudre. Cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou attirer la foudre pendant 1 minute. Pendant cette durée, les attaques qui causent des dégâts de foudre sont avantagées contre cette créature et celle-ci est désavantagée à tous ses jets de sauvegarde contre les dégâts de foudre et les effets de foudre et, à chaque fois qu'elle subit des dégâts de foudre, elle se trouve paralysée jusqu'à la fin de son prochain tour. Une créature qui se trouve sous cet effet doit refaire le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. Sur un succès, elle met fin à l'effet.

ACTIONS

Choc électrique. *Attaque de corps à corps ou à distance :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9 m, une créature. *Touché :* 3 (1d6) dégâts de foudre, et la cible est affectée par foudre contagieuse.

RÉACTION

Chevaucher l'éclair. Un gremlin azza peut voyager instantanément le long de n'importe quel éclair. Quand il est se trouve dans un rayon de 1,50 mètre d'un effet de foudre, le gremlin peut se téléporter jusqu'à n'importe quel emplacement inoccupé qui se trouve dans la zone affectée par l'effet de foudre ou à 1,50 m de celle-ci.



Gremlin rhumé



Ces petites monstruosités au ventre ballonné se trouvent sur les quais et les navires. Elles ont les cheveux vert vif, les yeux orange et le regard d'un ivrogne. Elles mesurent une trentaine de centimètres et ne pèsent que 5 kilos, mais elles sont réputées pour causer un désordre d'une ampleur sans commune mesure avec leur petite taille. Elles ont une gueule garnie de dents acérées.

Aura d'ivresse. Les gremlins rhumés s'installent près des quais des villes portuaires et certains s'embarquent clandestinement sur les bateaux. Chacun dégage une aura provoquant l'ivresse des créatures prises dedans. Les malheureuses ont du mal à rester debout et finissent parfois malades.

Marins victimes. Ces petites horreurs créent souvent des bruits distrayants et quelques pièges. Elles s'attaquent aux marins et aux dockers, travaillant en groupe pour les submerger avant de les traîner dans leur antre sous les quais ou dans la cale du bateau. Elles apprécient beaucoup les dégâts collatéraux nés de leur magie et déclenchent souvent des séries d'accusations et de bagarre là où elles vivent avant de s'en prendre à des victimes isolées.

Amis des rats. Les gremlins rhumés s'acoquinent souvent avec une nuée de rats ou des doppelrats qu'ils entraînent à protéger leur nid. Le tintement des cloches rend les gremlins rhumés fous furieux et ils sont prêts à tout pour détruire la source de leur tourment.

GREMLIN RHUMÉ

Fée de Très Petite taille , chaotique mauvaise

Classe d'armure 13

Points de vie 22 (5d4 + 10)

Vitesse 6 m, escalade 3 m, nage 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	9 (–1)	12 (+1)

Compétence Discrétion +5

Immunité contre l'état empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10

Langue commun

Dangerosité 1/2 (100 PX)

Incantation innée. Le gremlin utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 11). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *prestidigitation*

3/jour : *maléfice*

Résistance à la magie. Le gremlin est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Aura d'ivresse. Un gremlin rhumé dégage une aura d'ivresse dans un rayon de 6 mètres. Chaque créature qui commence son tour dans cette aura doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 contre le poison ou être empoisonnée pendant 1 heure. Une créature ayant bu de l'alcool pendant l'heure précédente est désavantagée sur le jet de sauvegarde. Tant qu'une créature est affectée par ce poison, elle tombe à terre si elle tente de se déplacer de plus de la moitié de sa vitesse pendant un tour.

ACTIONS

Attaques multiples. Un gremlin rhumé fait une attaque de griffes et une attaque de morsure.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, portée 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, portée 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

LES GREMLINS RHUMÉS DE MIDGARD

La légende dit que les gremlins rhumés ont vu le jour quand Loki a parié avec Ninkash qu'elle ne pourrait pas brasser quelque chose d'assez puissant pour le mettre K.O. lors d'un concours de beuverie. Ninkash a remporté le concours, mais quelques mites observaient la compétition et se sont enfuies avec le reste de la bière, se transformant en gremlins rhumés, les premiers de leur espèce.

Guenaude des sables

Le sourire maléfique de cette vieillarde rabougrie au regard mauvais et au visage encadré de cheveux gris terne découvre des dents de requin tandis qu'un filet de bave coule de ses lèvres.

Haine de la beauté. Les guenaudes des sables sont de terrifiantes mégères qui rôdent dans les ruines du désert et les oasis oubliées. Leur haine pour tout ce qui est beau et paisible est un spectacle terrifiant. Elles utilisent leurs illusions et leurs talents d'imitatrices pour attirer les voyageurs dans un piège.

Oasis factice. Cette guenaude adore attirer une caravane vers une oasis illusoire, tuer les montures et les bêtes de somme afin d'empêcher les voyageurs de fuir tandis qu'elle les terrorise et les tue un par un.

Drainer les corps. Qu'il s'agisse de massacrer des animaux ou des humanoïdes, la guenaude des sables compte sur ses griffes qui drainent l'humidité de ses victimes, ne laissant qu'un cadavre momifié dans une attitude ordinaire pour terrifier les compagnons de la malheureuse, attaché sur sa selle ou debout au sommet d'une tour de guet.

Une guenaude des sables mesure entre 1,80 et 2,10 mètres pour moins de 75 kilos. Elle se vêt de robes déchirées. Bien que d'une maigreur squelettique, sa fragilité n'est qu'apparence et elle possède une force prodigieuse.

Guenaude des sables

Créature monstrueuse de taille Moyenne, chaotique mauvaise

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 112 (15d8 + 45)

Vitesse 9 m, fouissement 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences Supercherie +6, Perception +5, Discrétion +5

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 15

Langues commun, nain, géant, gnome

Dangerosité 5 (1 800 PX)

Résistance à la magie. La guenaude est avantagée lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Incantation innée. La guenaude des sables utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14). Elle peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *invisibilité*

2/jour chacun : *terrain hallucinatoire, image majeure*

Imitation. La guenaude des sables peut imiter les cris des animaux et les voix humaines. Une créature qui entend cela comprend qu'il s'agit d'une imitation uniquement si elle réussit un test de Sagesse (Perspicacité) DD 14.

Pas du scorpion. La guenaude des sables marche d'un pas léger sur le sable. Elle ne s'enfonce jamais dedans et ne laisse jamais de trace. Elle ignore le terrain difficile lié au sable. Sur cette surface, elle ne laisse pas de trace et gagne perception des vibrations à 9 mètres.

Actions

Attaques multiples : La guenaude des sables fait deux attaques de griffes.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12, sans quoi elle reçoit un niveau d'épuisement.

Sirocco cinglant (recharge 5-6). La guenaude génère une bouffée de vent brûlant sur une ligne de 9 mètres ou dans un cône de 4,50 mètres. Les créatures prises dedans subissent 14 (4d6) dégâts tranchants plus 7 (2d6) dégâts de feu et sont aveuglées pendant 1 minute. Un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 réussi réduit les dégâts de moitié et annule la cécité. Une cible aveuglée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit. Dans la zone affectée (ligne ou cône), la visibilité est nulle jusqu'à la fin du prochain tour de la guenaude.

Changer de forme. La guenaude se métamorphose en humanoïde féminine de taille Petite ou Moyenne ou reprend sa forme normale. Ses statistiques sont les mêmes, quelle que soit sa forme. Les objets qu'elle porte ou transporte ne sont pas transformés. Elle reprend sa forme normale si elle meurt.



Guenaude miroir

Une guenaude miroir oblige une créature sans méfiance à réfléchir à sa superficialité en contemplant l'horrible visage de la guenaude.

Ignoble maléfice. Tant que la créature n'arrive pas à voir au-delà des difformités de la guenaude, elle mène la vie d'un défiguré. Quelques guenaudes miroir le font pour que les gens s'améliorent, mais la plupart se délectent simplement de la douleur qu'elles causent.

Traits déformés. Une guenaude miroir est bossue, la peau couverte d'excroissances et de lésions. Ses articulations ne sont plus alignées et les extrémités de ses os saillent sous la peau. Cependant, c'est son visage qui est source de légendes : des grains de beauté des plus noirs d'où poussent de longs poils blancs, un nez ressemblant à une carotte à moitié grignotée, des yeux qui ne sont assortis ni en taille ni en couleur, ni même alignés… Si quelqu'un recule devant l'apparence de la guenaude miroir, elle lui lance sa malédiction de reconfiguration.

Cercles de miroirs. Une guenaude miroir peut former un cercle avec deux autres guenaudes, en général d'autres guenaudes miroir, mais de temps à autre elle rejoint des guenaudes vertes ou des sorcières.

GUENAUDE MIROIR

Fée de taille Moyenne, chaotique neutre

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 168 (16d8 + 96)
Vitesse 9 m, vol 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	22 (+6)	12 (+1)	14 (+2)	19 (+4)

Résistance aux dégâts de tonnerre
Immunité contre les états charmé, terrorisé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langue commun
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Incantation innée. La guenaude utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Elle peut lancer les sorts suivants de façon innée sans composantes matérielles :

À volonté : *déguisement, blessure* (4d10), *message, rayon affaiblissant*

1/jour chacun : *détection des pensées, dissipation de la magie, éclair, localiser une créature, gourdin magique, nuage puant, téléportation*

Résistance à la magie. La guenaude est avantagée lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Laideur déconcertante. Quand une créature affronte une guenaude miroir, quelle que soit la distance qui les sépare, elle doit faire un choix au début de chacun de ses tours : soit détourner le regard et être désavantagée sur les jets d'attaque contre la guenaude jusqu'au début de son prochain tour, soit la regarder et faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Si elle rate ce jet, elle est étourdie jusqu'au début de son prochain tour.

ACTIONS

Attaques multiples. La guenaude miroir peut utiliser sa malédiction de reconfiguration et faire une attaque de corps à corps.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 21 (4d8 + 3) dégâts perforants ou 39 (8d8 + 3) dégâts perforants contre une cible étourdie.

Bâton. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts contondants.

Malédiction de reconfiguration. La guenaude miroir maudit une créature vivante dans un rayon de 18 mètres et lui donne des traits hideux ou bestiaux. La victime doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou subir 1d6 dégâts de Charisme. Si elle réussit son jet de sauvegarde, elle est immunisée contre la malédiction de cette guenaude pendant 24 heures.



Guenaude rouge

Les guenaudes rouges forment une race ancienne, bien plus que les elfes, autant que les dragons d'après elles. Ce sont les plus rusées des guenaudes et celles qui possèdent l'espérance de vie la plus longue : plus d'un millier d'années.

Belles et fortes. Contrairement aux autres guenaudes, elles ne sont pas laides, la plupart sont même plutôt jolies dans leur genre. On sait très peu de choses à leur sujet et elles ne font rien pour changer cela, préférant rester recluses.

Liées à la nature. Ces guenaudes sont profondément liées aux éléments naturels et s'installent souvent au cœur d'une forêt, dans une grotte ou sur la côte.

Magie du sang. Les guenaudes rouges deviennent souvent druidesses en raison de leur lien avec la nature, mais au sein de leur cercle druidique, elles pratiquent des sacrifices sanglants et des rituels de magie du sang, autant pour étancher leur soif de sang humanoïde que pour vénérer Hécate, la déesse de la magie noire. Elles optent également pour les classes de clerc et de magicien, bien peu empruntant une voie martiale. Toutes ces antiques guenaudes obéissent à leur hiérarchie.



Guenaude rouge

Fée de taille Moyenne, neutre mauvaise

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 119 (14d8 + 56)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	22 (+6)	15 (+2)

Compétences Arcanes +9, Supercherie +5, Perspicacité +7, Perception +9

Immunité contre les états charmé, empoisonné

Sens perception du sang 27 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 16

Langues commun, druidique, géant

Dangerosité 7 (2 900 PX)

Amphibie. La guenaude respire à l'air libre et sous l'eau.

Incantation. Cette guenaude est une lanceuse de sorts de niveau 8. Elle utilise la Sagesse comme caractéristique d'incantation (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Elle n'a pas besoin de composantes matérielles pour lancer ses sorts. Voici les sorts de druide qu'elle a préparés :

Tours de magie (à volonté) : *amitié avec les animaux* (tour de magie pour une guenaude rouge), *bouffée de poison, fouet épineux*

Niveau 1 (4 emplacements) : *soin des blessures, enchevêtrement, communication avec les animaux*

Niveau 2 (3 emplacements) : *peau d'écorce, lame de feu, restauration inférieure*

Niveau 3 (3 emplacements) : *appel de la foudre, invoquer des animaux, dissipation de la magie, fusion dans la pierre*

Niveau 4 (2 emplacements) : *contrôle de l'eau, dominer une bête, liberté de mouvement, terrain hallucinatoire*

Résistance à la magie. La guenaude est avantagée lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Perception du sang. Une guenaude rouge perçoit automatiquement le sang des créatures vivantes dans un rayon de 27 mètres et repère leur emplacement exact dans un rayon de 9 mètres.

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 17 (3d8 + 4) dégâts tranchants.

Aura siphon (recharge 5-6). La guenaude rouge émet une aura de 9 mètres de rayon pendant 3 rounds, qui attire tous les fluides hors d'une créature par la bouche, le nez, les yeux, les oreilles et les pores. Toutes les créatures qui commencent leur tour dans la zone affectée et que choisit la guenaude subissent 18 (4d6 + 4) dégâts nécrotiques, ou la moitié seulement pour celles réussissant un jet de sauvegarde de Constitution DD 15.

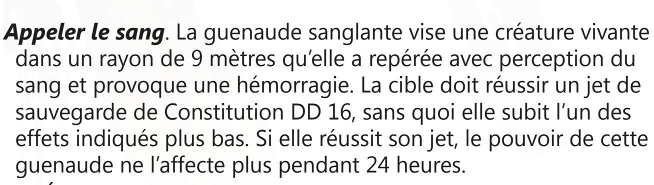
Les guenaudes rouges de Midgard

Les guenaudes rouges sont plus sociables entre elles que les autres guenaudes et vivent même en petites communautés dans des régions isolées. Autrefois, elles s'installaient en grand nombre et régnaient sur de petites villes à la population mixte, en particulier dans la Vieille Verrayne. Leur chef actuelle est la Mère sanglante Margase, une vieille druidesse.

Talithéos, leur plus grande cité, était une métropole insulaire très riche, regorgeant de connaissances magiques. Elle coula lors du cataclysme et depuis, les guenaudes cherchent ses ruines.

Guenaude sanglante





Cette vieillarde au dos arqué a de longs bras décharnés et de cruelles griffes idéales pour déchirer la chair. Son visage est un amas difforme de peau tannée, avec un nez bulbeux rappelant un nœud sur un vieux chêne.

D'origine vampirique. Cela fait bien longtemps que les guenaudes sanglantes rôdent en marge de la société. Les premières sont nées de l'union entre une guenaude rouge et un archimage vampire dément. Bien d'autres ont suivi.

Voleuses de visage. Une guenaude sanglante s'attaque aux humains : elle vole leur semence pour se reproduire, leur sang pour apaiser son insatiable soif et leur visage comme trophée pour commémorer ces unions sanglantes de courte durée.

Chevelure de vers. Les cheveux de la guenaude sanglante forment un amas de vers grouillants, avides de sang frais.

GUENAUDE SANGLANTE

Fée de taille Moyenne, chaotique mauvaise

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 178 (21d8 + 84)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	19 (+4)	21 (+5)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +8, Cha +7

Compétences Supercherie +7, Intimidation +7, Perception +9, Discrétion +7

Immunité contre les états charmé, empoisonné

Sens perception du sang 27 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 19

Langues commun, géant, infernal, sylvestre, trollien

Dangerosité 11 (7 200 PX)

Perception du sang. Une guenaude sanglante perçoit automatiquement le sang des créatures vivantes dans un rayon de 27 mètres et repère leur emplacement exact dans un rayon de 9 mètres.

Incantation innée. La guenaude sanglante utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15). Elle peut lancer les sorts suivants de façon innée sans composantes matérielles :

À volonté : *déguisement, déblocage, illusion mineure, pas brumeux, passage sans trace, protection contre le mal et le bien, langues, respiration aquatique*

3/jour chacun : *jeter une malédiction, invisibilité, image miroir*

1/jour chacun : *nuage mortel, modification de mémoire*

Actions

Attaques multiples. La guenaude sanglante fait deux attaques de griffes et une de cheveux buveurs de sang.

Cheveux buveurs de sang. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 18 (3d8 + 5) dégâts perforants. Si la cible est de taille Moyenne ou inférieure, elle est empoignée (évasion DD 15). Une créature empoignée subit 13 (2d8 + 3) dégâts nécrotiques au début du tour de la guenaude. Cette dernière récupère la moitié de ce montant en points de vie. Les points de vie en excès deviennent des points de vie temporaires. La guenaude peut empoigner une à deux créatures à la fois. Voir aussi arracher le visage.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 19 (4d6 + 5) dégâts tranchants.

Appeler le sang. La guenaude sanglante vise une créature vivante dans un rayon de 9 mètres qu'elle a repérée avec perception du sang et provoque une hémorragie. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16, sans quoi elle subit l'un des effets indiqués plus bas. Si elle réussit son jet, le pouvoir de cette guenaude ne l'affecte plus pendant 24 heures.

1. **Étouffé par le sang**. La bouche de la cible se remplit de sang, l'empêchant de parler ou lancer un sort à composante verbale pendant 1 minute.
2. **Œil sanglant**. Les yeux de la cible s'emplissent de larmes de sang. Elle est aveugle pendant 1 minute.
3. **Battements de tonnerre**. La cible n'entend plus que le flot du sang et les battements de son cœur. Elle est sourde pendant 1 minute.
4. **Rupture artérielle**. La victime subit 7 (2d6) dégâts tranchants tandis que ses veines et artères se déchirent. La cible répète le jet de sauvegarde au début de chacun de ses tours. Sur un échec, elle subit 3 (1d6) dégâts nécrotiques, mais sur un succès, elle met fin à l'effet.

Arracher le visage. La guenaude sanglante arrache le visage d'un adversaire empoigné. Ce dernier doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17. S'il le rate, la guenaude lui arrache le visage, lui infligeant 38 (8d6 + 10) dégâts tranchants. La victime est alors étourdie jusqu'au début du prochain tour de la guenaude. Si la cible réussit son jet, elle subit la moitié des dégâts et n'est pas étourdie. *Guérison*, *régénération* et les magies similaires restaurent les traits volés, les autres formes de magie curative laissent une masse de tissu cicatriciel. Le visage arraché est un minuscule objet animé (comme le sort, 20 pv, CA 18, pas d'attaque, For 4, Dex 18) sous le contrôle de la guenaude. Il conserve les souvenirs et la personnalité de son précédent propriétaire. Les guenaudes conservent ces visages comme trophées, mais peuvent aussi les porter pour être avantagées sur un test de Charisme (Supercherie) pour imiter le précédent propriétaire du visage.

Gug

Les gugs sont des géants du monde souterrain, bannis depuis longtemps dans de sombres royaumes parce qu'ils vénèrent d'ignobles dieux anciens.

Petits dieux souterrains. Les gugs adorent broyer et dévorer les autres créatures. Leurs discours faits de grognements et de gargouillis démontrent une intelligence aussi surprenante que maléfique pour les rares personnes qui les comprennent. Il arrive qu'une tribu de derros vénère des gugs dont les curieuses villes souterraines regorgent de monolithes et constructions ésotériques.

Pillards nocturnes. Bien que les gugs soient bannis sous terre dans les royaumes mortels, ils violent régulièrement cet interdit en allant piller la surface la nuit. Ils passent aussi beaucoup de temps dans les Contrées du Rêve et sur le plan éthéré. On dit que certains de leurs sorciers et ensorceleurs voyagent dans les plans accompagnés de fexts ou de noctins.

Mangeurs de goules. Les gugs dévorent les goules et les darakhuls, leurs mets préférés. Quand ils n'en ont pas, ils se rabattent sur les charognes et des variétés spéciales de champignons psychotropes, ainsi que sur ce qu'il vaut mieux appeler des chauves-souris confites.

GUG

Géant de Très Grande taille, neutre mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 270 (20d12 + 140)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	10 (+0)	25 (+7)	10 (+0)	8 (−1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde For +12, Dex +4, Con +11, Cha +6

Compétences Athlétisme +11, Perception +3, Discrétion +4

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états confus, épuisé, paralysé, empoisonné

Sens vision dans le noir 72 m, Perception passive 13

Langues profond, géant, commun des profondeurs

Dangerosité 12 (8 400 PX)

Force de géant. Un gug peut soulever jusqu'à 2 tonnes par une action bonus.

Actions

Attaques multiples. Le gug fait deux attaques de coup, deux de pas pesant ou une de chaque.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 16 (2d8 + 7) dégâts contondants. Si une créature se fait toucher par cette attaque deux fois au cours du même tour, la victime doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 19, sans quoi elle gagne un niveau d'épuisement.

Pas pesant. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 3 m. *Touché :* 20 (2d12 + 7) dégâts contondants.

Actions légendaires

Le gug peut faire trois actions légendaires parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, il récupère les actions légendaires dépensées.

Déplacement. Le gug se déplace de la moitié de sa vitesse.

Attaque. Le gug fait une attaque de coup ou de pas pesant.

Saisir. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* La cible est empoignée (évasion DD 17).

Engloutir. Le gug engloutit une créature qu'il a empoignée. Elle subit immédiatement 26 (3d12 + 7) dégâts contondants plus 13 (2d12) dégâts d'acide au début de chaque tour du gug. Une créature engloutie n'est désormais plus empoignée, mais elle est aveuglée et entravée et bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets venant de l'extérieur du gug. Si le gug subit 75 points de dégâts au cours d'un même tour, il recrache la créature engloutie qui tombe à terre à côté de lui. Quand le gug meurt, une créature engloutie peut ramper hors de son cadavre en dépensant 3 mètres de mouvement.

Lancer. Le gug lance une créature qu'il a empoignée. Elle est projetée sur une distance de 2d4 fois 3 mètres dans la direction que choisit le gug et subit 20 (2d12 + 7) dégâts contondants (plus les dégâts de chute si elle est jetée dans un fossé ou du haut d'une falaise). Un gug peut lancer une créature de Grande taille au maximum. Il lance les créatures de Petite taille deux fois plus loin, mais les dégâts restent les mêmes.



Habitant de Leng

Les habitants de Leng sont des créatures hideuses et malveillantes, qui possèdent des pattes de chèvre et de petites cornes qu'ils cachent sous un turban. Leur gueule est pleine de rangées de dents acérées qui rappellent celles de requins. Ils aiment porter des vêtements mélangeant des pans de cuir épais et de soie chatoyante et, quand ils quittent leurs mystérieuses villes glacées, c'est toujours sous le couvert d'un masque.



Des marchands dimensionnels. Les habitants de Leng sont des marchands interplanaires qui pratiquent l'esclavagisme avec enthousiasme. Ils échangent de la soie, des rubis et des pierres incrustées de mana contre des esclaves humanoïdes. Ils parcourent l'espace qui sépare les mondes sur d'étranges vaisseaux à deux voiles triangulaires dont le gréement siffle comme une âme damnée dans le vent. Ils gardent quelques pyramides dans les profondeurs du désert et on raconte qu'ils entretiennent de bonnes relations avec les dragons du vide, les hérauts des ténèbres et les autres serviteurs du vide.

Un haut plateau. Leng se situe sur un plateau peu accueillant entouré de collines et de pics. La plus grande ville du pays est Sarkomand, qui est l'objet de témoignages contradictoires : certains racontent qu'elle est tombée en ruines, alors que d'autres prétendent qu'ils l'ont visitée récemment.

Une passion pour les filets. Quand ils se battent, les habitants de Leng utilisent des filets tressés à partir de la soie de leurs ennemies jurées, les araignées de Leng. Ils sont capables d'invoquer ces filets depuis des emplacements interdimensionnels où ils les entreposent.



HABITANT DE LENG

Humanoïde de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 14 (armure de cuir clouté)

Points de vie 68 (8d8 + 32)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	22 (+6)

Jets de sauvegarde Dex +4, Sag +5

Compétences Arcanes +4, Supercherie +8, Perception +5

Résistance aux dégâts de froid

Immunité contre les dégâts nécrotiques

Immunité contre l'état terrorisé

Sens Perception passive 15

Langues commun, langue du vide

Dangerosité 2 (450 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un habitant de Leng est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *compréhension des langues, illusion mineure*

3/jour chacun : *déguisement, suggestion*

1/jour chacun : *rêve, forme éthérée*

Régénération. Au début de chacun de ses tours, un habitant de Leng récupère 5 points de vie. S'il subit des dégâts de feu ou radiants, ce trait ne fonctionne pas au début de son tour suivant. L'habitant de Leng ne meurt que s'il commence un tour à 0 point de vie et ne se régénère pas. Même s'il est tué, son corps se reforme dans une crypte de Leng et il reprend ensuite le cours normal de sa vie.

Regard du Vide. Par une action bonus, un habitant de Leng peut voir à travers les portes et derrière les coins. Il est donc très difficile de le surprendre.

Marins du vide. Les habitants de Leng peuvent traverser le vide anaérobie sans danger.

ACTIONS

Harpon éthéré. *Attaque d'arme à distance :* +8 pour toucher, portée 9 m, une cible. *Touché :* 10 (1d8 + 6) dégâts nécrotiques et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13, sans quoi elle se trouve empoignée (évasion DD 13). En outre, les attaques de harpon éthéré ne tiennent pas compte des armures. Seul le modificateur de Dextérité intégré dans la CA de la cible est pris en compte.

Cimeterre psychique. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts psychiques.

Filet de toile d'araignée à crochets (recharge 5-6). *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 6/15 m, une cible. *Touché :* 3 (1d6) dégâts perforants plus 19 (3d12) dégâts de poison et la cible est entravée. Réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 permet de réduire les dégâts de poison de moitié.

Harpie chouette



Le visage de cette femme ailée est couronné d'une coiffe de plumes, ses yeux lumineux et son nez aquilin conférant une certaine beauté à son attitude féroce. Ses serres aiguisées paraissent encore plus inhumaines en comparaison.

Reines des harpies. Une harpie chouette est une reine parmi les siennes. Elle possède une grâce et une intelligence supérieures, l'instinct prédateur d'une chouette et un féroce appétit. Une harpie chouette n'a pas de cheveux, seulement des plumes, qui entourent souvent son visage et ornent sa tête comme une tiare. Ses puissantes serres sont particulièrement acérées. Elle vole bien mieux que les harpies ordinaires, piquant ou planant sans mal afin de déchirer ses proies. Elles résident dans les climats tempérés ainsi que dans les déserts et les jungles.

Magie nocturne. Les harpies chouettes pratiquent une magie rare et efficace, associée aux ténèbres et à la nuit. Elles contrent facilement la plupart des sources de lumière. Leur ouïe est si fine que ni les ténèbres ni l'invisibilité ne les empêchent de traquer leur proie. En revanche, cela veut dire que les attaques de tonnerre les perturbent fortement.

Servantes d'Alquam. Les harpies chouettes sont des bardes nées (bien qu'irrémédiablement maléfiques) grâce à leur intellect affûté et vénèrent presque toutes Alquam, le seigneur démon de la nuit. Il y a des harpies chouettes oracles, érudites ou collectionneuses, mais elles sont bien moins nombreuses. Ces savantes sont connues pour troquer leurs connaissances et leurs intuitions contre un peu de compagnie ou des cadeaux et trésors inhabituels.

HARPIE CHOUETTE

Créature monstrueuse de taille Moyenne, neutre mauvaise

Classe d'armure 14

Points de vie 112 (15d8 + 45)

Vitesse 6 m, vol 24 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	14 (+4)

Compétences Représentation +7, Discrétion +6 (+9 en volant)

Vulnérabilité aux dégâts de tonnerre

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 12

Langues commun, abyssal, géant

Dangerosité 5 (1 800 PX)

Dissonance. La harpie chouette ne peut pas utiliser vision aveugle quand elle est assourdie.

Incantation innée. La harpie chouette utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée. Elle peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

3/jour : *ténèbres*

ACTIONS

Attaques multiples. La harpie chouette fait deux attaques de griffes et deux attaques de serres.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (2d4 + 3) dégâts tranchants.

Serres. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

Ténèbres flottantes. Une harpie chouette en vol stationnaire peut laisser tomber une fine poussière magique de ses ailes sur une créature située à 6 mètres ou moins, directement sous elle. Cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou tomber inconsciente et empoisonnée pendant 10 minutes. Elle se réveille si elle subit des dégâts ou si une créature utilise son action pour la réveiller. Le réveil ne dissipe pas le poison.

Chant attirant. La harpie chouette entonne une mélodie magique. Tous les humanoïdes et les géants dans un rayon de 90 mètres qui entendent le chant doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 ou être charmés jusqu'à la fin de la chanson. La harpie doit utiliser une action bonus lors des tours suivants pour continuer de chanter. Elle peut arrêter à tout moment. Le chant se termine si la harpie est neutralisée.

Tant que la cible est charmée par la harpie, elle est neutralisée et ignore le chant des autres harpies. Si elle s'éloigne à plus de 1,50 mètre de la harpie, elle doit se déplacer à sa vitesse maximale (en se précipitant si nécessaire) en empruntant l'itinéraire le plus court pour se rendre à 1,50 mètre ou moins de la harpie. Elle ne manœuvre pas de manière à éviter les attaques d'opportunité, mais peut refaire le jet de sauvegarde à chaque fois qu'elle subit des dégâts émanant d'une source autre que la harpie. Elle répète le jet de sauvegarde avant d'entrer sur un terrain dangereux (de la lave ou une fosse par exemple) si l'itinéraire le plus direct comporte une zone dangereuse. Elle le répète aussi à la fin de chacun de ses tours. Un jet de sauvegarde réussi met un terme à l'effet sur la créature et l'immunise contre le chant de cette harpie pendant 24 heures.

Haugbui

Un épais tourbillon de poussière se lève avant de retomber pour former une vague silhouette humaine : deux points de lumière jaune brillent d'une lueur mauvaise là où devraient se trouver ses yeux.

Rôdeur des tertres. L'haugbui est un esprit mort-vivant lié à son tertre funéraire ou son tumulus. Il sert d'esprit familier protecteur pour les fermes et villages voisins tant qu'il reçoit un tribut régulier. Voici quelques offrandes traditionnelles : verser la première chope de bière d'un tonneau, laisser un repas dehors la nuit, faire un sacrifice de sang ou de bétail, enterrer une part de revenu sous le tumulus... Un haugbui fraîchement éveillé dévore les restes des créatures avec lesquelles il a été enterré, comme les aigles, les chiens et les chevaux.

Esprit clément. Les haugbuis sont apparentés aux vaettirs, mais sont bien plus vieux. Ils sont plus humbles et se vexent moins facilement. Nombre d'entre eux ont oublié leur propre nom depuis longtemps. Les vivants les tolèrent mieux, car ils sont moins prompts à verser le sang une fois en colère.

Observer et surveiller. Ils préfèrent observer les leurs depuis leur tumulus et en sortent uniquement en cas d'insultes ou de dégâts importants. Grâce à leur pouvoir de scrutation, ils peuvent faire beaucoup depuis leur tertre.

De nature morte-vivante. L'haugbui n'a pas besoin de respirer, manger, boire ni dormir.

HAUGBUI

Mort-vivant de taille Moyenne, loyal neutre

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 136 (16d8 + 64)
Vitesse 0 m, vol 12 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	17 (+3)	18 (+4)	15 (+2)	20 (+5)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +9, Sag +10
Compétences Arcanes +7, Histoire +7, Intimidation +8, Perception +10, Religion +12
Résistance aux dégâts de froid, de foudre, nécrotiques
Immunité contre les dégâts de poison ; contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques
Immunité contre les états charmé, épuisé, terrorisé, paralysé, empoisonné
Sens vision parfaite 18 m, Perception passive 20
Langues celles qu'il parlait de son vivant ; télépathie à 36 m
Dangerosité 13 (10 000 PX)

Déplacement intangible. Un haugbui peut se déplacer au travers des autres créatures et des objets comme s'il s'agissait d'un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour au sein d'un objet.

Incantation innée. L'haugbui utilise la Sagesse comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18).
Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

Constant : *détection des pensées, invisibilité, main du mage, scrutation*
À volonté : *lumières dansantes, druidisme, réparation, épargner les mourants*
7/jour chacun : *fléau, création ou destruction d'eau, nappe de brouillard, purification de la nourriture et de l'eau*
5/jour chacun : *cécité/surdité, bourrasque, localiser un objet, rayon de lune, briser*
3/jour chacun : *jeter une malédiction, dissipation de la magie, croissance végétale, lever une malédiction, télékinésie*
1/jour chacun : *flétrissement, contagion, rêve*
1/semaine chacun : *coercition mystique, sanctification*

Résistance légendaire (3/jour). Si l'haugbui rate un jet de sauvegarde, il peut choisir à la place de le réussir.

Scrutation sépulcrale (1/jour). Un œil magique invisible se crée, sous le contrôle de l'haugbui, ce qui lui permet de surveiller son territoire sans quitter son tumulus. L'œil se déplace à la vitesse de la pensée et peut s'éloigner jusqu'à 7,5 kilomètres de l'haugbui. Ce dernier voit, entend et peut utiliser ses capacités d'incantation innées comme s'il se trouvait à la place de l'œil. Celui-ci se repère avec un test de Sagesse (Perception) DD 18 et se dissipe comme un sort de niveau 3. Les sorts bloquant les sorts de scrutation fonctionnent aussi contre la scrutation sépulcrale. Tant que l'œil n'est pas dissipé ou révoqué par son créateur, il dure jusqu'à 12 heures. L'haugbui ne peut en créer qu'un par période de 24 heures.

Sensibilité à la lumière du soleil. Un haugbui est désavantagé lors de ses jets d'attaque et de Sagesse (Perception) basés sur la vue s'il est exposé à la lumière du soleil.

Résistance contre le renvoi. L'haugbui est avantagé sur les jets de sauvegarde contre les effets renvoyant les morts-vivants.

ACTIONS

Attaques multiples. L'haugbui fait deux attaques de griffes psychiques.

Griffes psychiques. Attaque magique à distance : +10 pour toucher, portée 12 m, une cible. *Touché :* 32 (6d8 + 5) dégâts psychiques.



Héraut des ténèbres

D'une taille et d'une beauté stupéfiantes, les hérauts des ténèbres ressemblent à des fées aux cheveux sombres vêtues d'une cape et d'une armure luisant d'une sombre lumière, souvent entourées d'un nimbe de feu vert pâle.

Ces hérauts s'expriment d'une voix douce et chantent comme des anges, mais leur cœur est noir et traître.

Vision maléfique. Le héraut des ténèbres peut prendre une tout autre apparence, se dissolvant en ombres intangibles et dévoilant une forme d'une majesté malveillante qui laisse tous les témoins faibles et tremblants… et souvent aveugles. Il est difficile de décrire de cette forme, mais les bardes et les poètes qui s'y sont essayé parlent d'une horreur apocalyptique faite d'âmes enchaînées et de morts lentes d'enfants emportés par une rivière glacée vers une fin inévitable.

Cape et épée. L'épée noire et la cape étoilée du héraut des ténèbres font partie de son essence magique et sont indissociables de sa personne. Certains disent qu'elles sont le véritable reflet de son corps et que le visage souriant et la silhouette agréable ne sont qu'illusions.

Corrupteurs des fées. Les hérauts des ténèbres sont les compagnons et parfois les maîtres des fées des ombres. Ils cherchent à attirer d'autres gens autour d'eux en leur promettant un grand pouvoir, de la débauche et d'autres plaisirs. Ce sont les rivaux des hérauts du sang et de féroces adversaires de tous les anges de lumière.

Héraut des ténèbres

Fiélon de Grande taille, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (chemise de mailles)

Points de vie 105 (10d10 + 50)

Vitesse 9 m, nage 9 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	12 (+1)	15 (+2)	20 (+5)

Jets de sauvegarde For +8, Con +8, Cha +8

Compétences Athlétisme +8, Supercherie +8, Perception +5

Résistance aux dégâts contondants, de tonnerre

Immunité contre les dégâts de froid, de foudre, nécrotiques, de poison

Immunité contre les états épuisé, terrorisé, paralysé, pétrifié, empoisonné

Sens vision dans le noir 60 m, Perception passive 15

Langues commun, elfique, gobelin, infernal, sylvestre

Dangerosité 7 (2 900 PX)

Contact corrupteur. Un héraut des ténèbres peut détruire n'importe quel objet en bois, cuir, cuivre, fer ou papier en le touchant par une action bonus. Un objet ordinaire est automatiquement détruit, un objet magique est détruit si son détenteur rate un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16.

Cadeau des ténèbres. Par une action, le héraut des ténèbres peut transformer une fée, un humain ou un gobelin en fée des ombres si la cible accepte la transformation.

Forme d'ombre. Un héraut des ténèbres peut se changer en ombre intangible par une action bonus. Sous cette forme, il a une vitesse de vol de 3 mètres, peut entrer dans un emplacement occupé par une autre créature et l'occuper, gagne une résistance à tous les dégâts non magiques, est avantagé sur les jets de sauvegarde physiques, peut traverser n'importe quel fossé ou ouverture, ne peut pas attaquer, ni interagir avec les objets physiques, ni parler. Il peut reprendre une forme tangible par une action bonus.

Actions

Attaques multiples. Le héraut des ténèbres utilise majesté des abysses si possible et fait une attaque de corps à corps.

Embrasser les ténèbres. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, toutes les créatures à portée. *Touché :* 6 (1d12) dégâts nécrotiques. Les cibles sont paralysées jusqu'au début du prochain tour du héraut. Un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 annule la paralysie.

Majesté des abysses (recharge 4-6). Le héraut des ténèbres émet une sinistre explosion de puissance infernale. Toutes les créatures dans les 9 mètres dans le champ de vision du héraut subissent 19 (3d12) dégâts nécrotiques et doivent faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. Celles qui ratent ce jet sont aveuglées pendant 2 rounds, les autres sont terrorisées pendant 2 rounds.

Épée d'ombre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 18 (2d12 + 5) dégâts tranchants.



Héraut du sang

Les hérauts du sang sont des géants de 6 mètres de haut avec une peau violette couverte d'hématomes et de pustules remplies de sang qui déforment leurs traits. Ils portent souvent une robe à capuche sur leur armure dorée striée de noir ou de vert tandis que leur bâton de puissance est toujours en ébène et en mithral et incrusté de pierres précieuses.

Puissants ensorceleurs et mages du sang, les hérauts du sang n'ont pas d'égaux. Ils aiment réduire les ogres et les géants en esclavage dès qu'ils le peuvent, mais se contentent d'esclaves plus médiocres s'ils n'ont pas le choix.

Sombres prophètes. Dans leurs discours vibrants, ils annoncent l'arrivée imminente de la fin des temps et appellent les fidèles à se préparer à un bilan sanglant. Derrière leurs prêches charismatiques, ils servent d'anciens dieux de la terre exigeant des sacrifices sanglants, en particulier des ordres de druides noirs consacrés à la traque des humains et au meurtre des innocents. Ils peuvent accorder force, vigueur sexuelle et vitalité... ou flétrir ceux qui les contrarient.

Vortex de magie du sang. Sous leur véritable forme, qu'ils cachent hormis au combat, ce sont des vortex de sang, d'os et de magie brute. Ils se nourrissent de la magie des lignes telluriques et du sang noir de la terre autant que de chair et de sang.



Héraut du sang

Fiélon de Très Grande taille, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 115 (10d12 + 50)

Vitesse 9 m, nage 9 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	12 (+1)	20 (+5)	14 (+2)	17 (+3)	16 (+3)

Jets de sauvegarde For +10, Con +9, Sag +7

Compétences Arcanes +6, Perception +7

Résistance aux dégâts perforants, de foudre

Immunité contre les dégâts de feu, de poison

Immunité contre les états épuisé, terrorisé, paralysé, pétrifié, empoisonné

Sens vision dans le noir 72 m, Perception passive 17

Langues commun, draconique, infernal, langue du Vide

Dangerosité 12 (8 400 PX)

Armure de sang. À chaque round, le héraut du sang ne subit pas de dégâts ni autres effets lors de la première attaque qui le vise.

Cadeau du sang. Par une action, le héraut du sang peut transformer une fée, un humain ou un gobelin en guenaude rouge si la cible accepte la transformation.

Accorder la rage sanglante. Par une action bonus, le héraut du sang plonge une unique créature vivante dans une rage sanglante, lui donnant l'avantage sur les attaques pendant 3 rounds. Ensuite, elle gagne un niveau d'épuisement et subit 13 (2d12) dégâts nécrotiques suite à la perte de sang.

Forme humanoïde. Un héraut du sang peut, à volonté, prendre une forme humanoïde par une action bonus et la révoquer.

Fonte par contact. Quand un héraut du sang réussit un coup critique ou commence son tour avec un adversaire empoigné, il peut dissoudre un objet en bois ou en métal de son choix en possession de cet adversaire. Un objet ordinaire est automatiquement détruit, un objet magique est détruit si son détenteur rate un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17.

Actions

Protoplasme enveloppant. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 19 (2d12 + 6) dégâts tranchants. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17, sans quoi le héraut du sang l'empoigne (évasion DD 16). Une créature empoignée ainsi subit 39 (6d12) dégâts d'acide au début de chaque tour du héraut. Ce dernier n'a pas de limite au nombre de créatures qu'il peut empoigner ainsi.

Actions légendaires.

Le héraut du sang peut faire 3 actions légendaires parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, le héraut récupère les actions légendaires dépensées.

Déplacement (1 action). Le héraut se déplace de la moitié de sa vitesse au maximum.

Appel du sang (2 actions). *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, toutes les créatures à portée. *Touché :* 39 (6d12) dégâts nécrotiques. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 ou gagner un niveau d'épuisement.

Majesté du Ragnarök (3 actions). Le héraut du sang émet une terrifiante explosion de puissance surnaturelle. Toutes les créatures dans les 30 mètres dans le champ de vision du héraut subissent 32 (5d12) dégâts nécrotiques, gagnent 2 niveaux d'épuisement et sont définitivement aveuglées. Une cible qui réussit un jet de sauvegarde de Charisme DD 15 n'est pas aveuglée et gagne seulement un niveau d'épuisement.

Homme-cafard



Cette créature a beau être humanoïde, elle rappelle étrangement les cafards. Ses jambes sont trop courtes, ses bras trop longs, sa peau huileuse et son dos protégé par une sorte de carapace. Une tête incongrûment humaine domine ce curieux corps.

Ces créatures agiles mêlent les pires caractéristiques de l'humain et du cafard et sont particulièrement discrètes et fourbes au combat. Aussi appelés carapateurs, les hommes-cafards forment une race humanoïde déplaisante : fouineurs et avides, sales et mal élevés... aussi les autres races les évitent-elles.

Combattants sournois. Les hommes-cafards sont nerveux et faciles à effrayer, mais ce ne sont pas des lâches, en revanche, ils sont pragmatiques au sujet de leurs faiblesses. Ils savent que leurs meilleures chances de survie consistent souvent à rester invisibles et hors de portée et préfèrent se battre uniquement quand ils ont de grandes chances de l'emporter.

Ils ont aussi une solide réputation de sournoiserie et sont experts dans l'art de rôder, les techniques déloyales et les tactiques de guérilla. Crasse et duperie, voici leurs meilleurs outils.

Paranoïa avancée. Comme ils ont longtemps été chassés et persécutés, les hommes-cafards sont d'un naturel suspicieux et sont très lents à accorder leur confiance. Toute la race est empreinte d'une immense paranoïa qui, sans surprise, s'avère souvent justifiée.

Carapace fusionnée. Les hommes-cafards ont des antennes proéminentes semblables à des fouets, le dos couvert d'une carapace et de petites épines sur les bras et les jambes. Ces dernières sont courtes et particulièrement arquées. Il est rare qu'un homme-cafard ait des cheveux, mais si c'est le cas, ils sont toujours noirs, huileux et plaqués sur son crâne.

La carnation va du brun clair au noir en passant par le jaune et le marron foncé. Quelle que soit la couleur, la peau dure et épaisse semble toujours luisante et légèrement huileuse, bien que sèche. En revanche, les hommes-cafards possèdent un squelette interne et non un exosquelette comme les insectes.

Escarmoucheur homme-cafard

Humanoïde (homme-cafard) de Petite taille, chaotique neutre

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 7 (2d6)

Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (−1)	8 (−1)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +2

Compétences Acrobaties +4, Discrétion +6

Sens vision dans le noir 18 m, perception des vibrations 3 m, Perception passive 9

Langue commun

Dangerosité 1/4 (50 PX)

Résistant. L'escarmoucheur est avantagé lors des jets de sauvegarde de Constitution.

Déplaisant. L'escarmoucheur est désavantagé sur les tests de Représentation et de Persuasion lors d'interactions avec des membres d'autres races.

Actions

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Fléchette. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Seigneur homme-cafard

Humanoïde (homme-cafard) de Petite taille, chaotique neutre

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 63 (14d6 + 14)

Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +3

Compétences Acrobaties +5, Discrétion +7

Sens vision dans le noir 18 m, perception des vibrations 3 m, Perception passive 9

Langue commun

Dangerosité 2 (450 PX)

Résistant. Comme l'escarmoucheur homme-cafard.

Déplaisant. Comme l'escarmoucheur homme-cafard.

Actions

Attaques multiples. Le seigneur homme-cafard fait deux attaques de corps à corps ou deux attaques de fléchette.

Épée courte crasseuse. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.

Fléchette crasseuse. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.

Homme-chèvre

Cette silhouette humanoïde bossue se déplace avec une étrange démarche sautillante. Des habits déchirés pendent sur ses épaules musculeuses tandis que ses pattes de bouc se terminent par des sabots fourchus.

Intrusion lors d'un rite. Le premier homme-chèvre était victime d'une puissante malédiction destinée à le punir d'avoir espionné un rituel magique réservé aux femmes de sa tribu. Admirant ce résultat grotesque, la Chèvre noire des bois aux mille chevreaux en a fait son serviteur et s'est assurée que tous ceux qui enfreindraient le même tabou connaîtraient le même sort et finiraient donc à son service.

Discours bêlant. L'homme-chèvre possède de petites défenses, des cornes de bélier recourbées et une barbichette qui dégouline souvent de sang. Sa gueule est garnie de rangées de crocs transparents effilés comme des aiguilles, si difformes qu'ils l'empêchent de s'exprimer convenablement, bien qu'il comprenne parfaitement ce qu'on lui dit.

Serviteur de sinistres cultes. Les fanatiques haut placés de Shub-Niggurath, la Chèvre noire, bénéficient parfois des services d'un homme-chèvre qui garde les sites de rituels, se rend dans les villages pour capturer ou acheter des sacrifiés et accomplit des actes innommables avec les membres du culte pour ouvrir les portes à la magie rituelle.

HOMME-CHÈVRE

Créature monstrueuse de taille Moyenne, chaotique mauvaise

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 65 (10d8 + 20)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	8 (–1)

Jets de sauvegarde Dex +4
Compétences Acrobaties +4, Athlétisme +6, Discrétion +6
Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques qui ne sont pas en argent
Immunité contre les états charmé, terrorisé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langues commun, géant, trollien, incapable de parler
Dangerosité 3 (700 PX)

Coup de tête. Si l'homme-chèvre se déplace d'au moins 3 mètres en ligne droite en direction d'une créature et la touche avec une attaque de coup au cours du même tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14, sans quoi elle se retrouve à terre et étourdie pendant 1 round. Si la cible est à terre, l'homme-chèvre peut immédiatement lui porter une attaque de morsure par une action bonus.

Actions

Attaques multiples. L'homme-chèvre fait une attaque de morsure et une attaque de coup.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.

Homme-corbeau

Le huginn possède une tête rappelant celle d'un corbeau ou d'une corneille, mais il n'a pas d'ailes et il est bien plus robuste. La plupart sont d'un noir de jais, mais quelques-uns ont des plumes blanches mouchetées de rouge.

Les hommes-corbeaux forment une race aviaire d'escrocs, de comploteurs et de mouchards... mais pas seulement. Il y a bien longtemps, quand Odin a conclu la trêve apportant la paix entre les dieux, il a sournoisement créé les hommes-corbeaux à partir des plumes de ses corbeaux, Huginn (Pensée) et Muninn (Mémoire). Il a placé cette nouvelle race dans le monde aux côtés des elfes, des nains, des humains et autres pour qu'ils lui servent d'espions.

Fils d'Odin. Aujourd'hui encore, les hommes-corbeaux sont les agents d'Odin et incarnent sa pensée et sa mémoire. Ils volent des objets, bien sûr, mais avant tout ils volent des secrets. On aperçoit leurs plumes noires et leur long bec en bord de route ici et là, échangeant des informations ou aidant à tisser des complots. Ils sont considérés comme des espions, des informateurs, des voleurs et des fauteurs de troubles, mais quand ils prêtent un serment, ils le respectent.

Odin accorde aux meilleurs d'entre eux des lances runiques et des bâtons runiques magiques, des armes lourdes à deux mains enchantées pour aider ses messagers. Elles fonctionnent comme des lances et des bâtons entre les mains des autres races. Les hommes-corbeaux les considèrent comme des reliques spéciales destinées à leur seul usage.

Sans ailes, mais téméraires. Bien que les hommes-corbeaux n'aient pas d'ailes et ne puissent pas voler, leur physiologie est curieusement similaire à celle des véritables oiseaux. Ils mesurent autour de 1,50 mètre et, à cause de leurs os creux, pèsent seulement 45 à 50 kilos. Les hommes-corbeaux albinos se rencontrent surtout au sud.

Un homme-corbeau mange de tout, mais préfère la viande crue et les graines cultivées, comme le maïs, le soja et la luzerne. Il peut même manger des charognes vieilles de plusieurs jours, une pratique qui dégoûte la plupart des autres humanoïdes.

Langage des plumes. Les huginns possèdent leur propre langue et utilise un autre langage, celui des plumes, aussi appelé rémige. Un homme-corbeau peut transmettre quantité d'informations sans dire un mot, grâce aux teintes de ses plumes, à leur disposition, à la manière dont il les lisse et dont il les gonfle... Ce langage est propre à cette espèce et il est impossible de l'enseigner à une race dépourvue de plumes.

Combattant homme-corbeau

Humanoïde (kenku) de taille Moyenne, neutre

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)
Points de vie 78 (12d8 + 24)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +5, Sag +3, Cha +2
Compétences Discrétion +5, Perception +5, Supercherie +2
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 15
Langues commun, huginn, langage des plumes
Dangerosité 3 (700 PX)

Armes runiques. Les lances et bâtons runiques sont des armes à deux mains entretenues grâce à la magie runique considérées comme magiques, bien qu'elles ne donnent pas de bonus à l'attaque. Il faut qu'un croasseur funeste ou Odin lui-même renouvelle leur magie chaque semaine.

Imitation. Un combattant homme-corbeau imite la voix d'autrui à la perfection. Il est avantagé lors des tests de Charisme (Supercherie) impliquant une imitation sonore.





LES CROASSEURS FUNESTES DU MIDGARD

Ces oracles de Wotan parcourent les Terres du Nord et la plaine de Rothénie. Leurs visions leur viennent d'Yggdrasil, l'Arbre-Monde, et ils chantent la fin des dieux et des mortels. Ils maîtrisent les runes et peuvent entretenir la magie qui bourdonne dans les bâtons et lances runiques. Nombre de croasseurs funestes maîtrisent une ou plusieurs runes (voir *Magie avancée* pour connaître les runes et leurs effets ou utilisez *runes explosives* et *glyphe de protection*). Ils disposent aussi de connaissances prophétiques comme le nom de personnages héroïques, leurs objectifs et la date de leur arrivée dans une colonie ou une ville d'hommes-corbeaux.

ACTIONS

Attaques multiples. Un combattant homme-corbeau fait deux attaques de lance runique ou deux attaques à l'arc long ou une attaque d'ailes fantômes et une de lance runique. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une attaque de bec.

Ailes fantômes. Le combattant « bat » furieusement une paire d'ailes fantômes. Toutes les créatures situées dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13, sans quoi elles sont aveuglées jusqu'au début de son prochain tour.

Arc long. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Lance runique radiante. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 7 (1d12 + 1) dégâts perforants plus 2 (1d4) dégâts radiants.

RÉACTIONS

Appel d'Odin. Un combattant homme-corbeau peut se désengager après qu'une attaque l'a réduit à 10 pv ou moins.

Variante : Manque de runes

Certains combattants n'ont pas accès aux armes runiques et utilisent une rapière à la place.

Rapière: *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

CROASSEUR FUNESTE HOMME-CORBEAU

Humanoïde (kenku) de taille Moyenne, neutre

Classe d'armure 14 (armure de cuir clouté)

Points de vie 88 (16d8 + 16)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)	14 (+2)

Jets de sauvegarde For +3, Dex +5, Sag +7

Compétences Intimidation +5, Perception +10

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 20

Langues commun, huginn, langage des plumes

Dangerosité 5 (1 800 PX)

Imitation. Un croasseur funeste homme-corbeau imite la voix d'autrui à la perfection. Il est avantagé lors des tests de Charisme (Supercherie) impliquant une imitation sonore.

Résistance à la magie. Le croasseur funeste est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Incantation innée. Le croasseur funeste utilise la Sagesse comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *compréhension des langues*

3/jour chacun : *contresort, monture fantôme, peur*

1/jour chacun : *appel de la foudre, clairvoyance, fléau d'insectes, flétrissement*

1/semaine : *légende*

ACTIONS

Ailes fantômes. Le croasseur funeste « bat » furieusement une paire d'ailes fantômes. Toutes les créatures situées dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13, sans quoi elles sont aveuglées jusqu'au début de son prochain tour.

Bâton runique radiant. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d8) dégâts contondants plus 4 (1d8) dégâts radiants.

ÉCLAIREUR HOMME-CORBEAU

Humanoïde (kenku) de taille Moyenne, neutre

Classe d'armure 14 (armure de cuir clouté)

Points de vie 21 (6d8 – 6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	8 (−1)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +1, Sag +4, Cha +3

Compétences Discrétion +6, Perception +6, Supercherie +3

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 16

Langues commun, huginn, langage des plumes

Dangerosité 1/2 (100 PX)

Imitation. Un éclaireur homme-corbeau imite la voix d'autrui à la perfection. Il est avantagé lors des tests de Charisme (Supercherie) impliquant une imitation sonore.

ACTIONS

Attaques multiples. L'éclaireur homme-corbeau fait une attaque de bec et une autre de corps à corps ou à distance.

Ailes fantômes. L'éclaireur « bat » furieusement une paire d'ailes fantômes. Toutes les créatures situées dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12, sans quoi elles sont aveuglées jusqu'au début de son prochain tour.

Arc long. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Rapière. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.



HOMMES-CORBEAUX DE MIDGARD

Si les hommes-corbeaux de Midgard avaient un foyer, ce serait le Beldestan à l'est, ou une branche de l'arbre de Wotan au nord, ou une haute falaise du temple caché d'Horus au sud. Ils ont des cités au Trollheim, au Vidim, au Domovogrod, au Zobeck, au Nuria Natal et dans l'Empire du Dragon, mais toutes de taille réduite.

Généralement, ils évitent l'ouest et les Sept Cités. Ils sont honorés au Nuria Natal où ils servent de gardiens, assassins et chercheurs de connaissances magiques oubliées assermentés dans les temples d'Horus. On dit que certains appartiennent à l'Ordre d'Émeraude, une société dédiée aux mystères magiques.

Homme-lémurien (kaguani)

Cet humanoïde à fourrure glisse en silence dans la canopée, une sarbacane en main. Il observe prudemment les visiteurs de ses yeux globuleux dénotant son intelligence.

Maîtres de la jungle. Ces petits humanoïdes intelligents ressemblant à des écureuils vivent en sociétés primitives recluses dans les profondeurs de la jungle. Ils sont omnivores et se nourrissent de fruits et de racines, d'insectes et de larves, d'oeufs d'oiseaux et de serpents, et d'oiseaux et de petits mammifères. Parfois, ils marchandent avec des créatures plus évoluées pour obtenir du métal et des objets manufacturés.

Planeurs nocturnes. Les hommes-lémuriens sont nocturnes, bien qu'ils puissent vivre de jour s'il le faut. Ils préfèrent chasser et se déplacer en planant entre les arbres, attrapant leurs proies par surprise.

Ancien à fourrure grise. Les fourrures grises sont les plus âgés et les plus révérés des kaguanis. Ils ont jusqu'à 80 ans, bien qu'il faille estimer leur âge à la couleur grisonnante de leur fourrure, car ils ne comptent pas le passage des ans. Les fourrures grises sont rusés et maîtrisent les arts magiques, bien qu'ils s'adonnent rarement à la nécromancie, un fort tabou leur interdisant d'interagir avec les morts.

Un kaguani mesure une soixantaine de centimètres pour 15 kilos.

HOMME-LÉMURIEN

Humanoïde (homme-lémurien) de Petite taille, neutre

Classe d'armure 13

Points de vie 14 (4d6)

Vitesse 6 m, escalade 3 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	8 (–1)

Compétences Acrobaties +4, Discrétion +4

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues commun, homme-lémurien

Dangerosité 1/4 (50 PX)

Planeur silencieux. L'homme-lémurien peut planer jusqu'à une minute sans faire de bruit. Il gagne une vitesse de 12 mètres et doit se déplacer d'au moins 6 mètres à son tour pour continuer à voler. Un homme-lémurien qui plane est avantagé sur les tests de Dextérité (Discrétion).

Attaque sournoise (1/tour). L'homme-lémurien inflige 3 (1d6) dégâts supplémentaires à sa cible s'il la touche avec une attaque d'arme et qu'il est avantagé lors de son jet d'attaque, ou si elle se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour d'un allié non neutralisé de l'homme-lémurien et que cet homme-lémurien n'est pas désavantagé lors de son jet d'attaque.

ACTIONS

Dague kukri. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Sarbacane. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 7,50/30 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, sans quoi elle est empoisonnée et inconsciente pendant 1d4 heures. Une autre créature peut utiliser une action pour réveiller la cible en la secouant, ce qui met un terme à l'inconscience, mais pas à l'empoisonnement.

HOMME-LÉMURIEN FOURRURE GRISE

Humanoïde (homme-lémurien) de Petite taille, neutre

Classe d'armure 13 (16 avec *armure du mage*)

Points de vie 67 (15d6 + 15)

Vitesse 6 m, escalade 3 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (–1)	16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)

Compétences Acrobaties +5, Discrétion +5

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues commun, homme-lémurien

Dangerosité 4 (1 100 PX)

Planeur silencieux. Comme l'homme-lémurien.

Attaque sournoise (1/tour). Le fourrure grise inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires à sa cible s'il la touche avec une attaque d'arme et qu'il est avantagé lors de son jet d'attaque, ou si elle se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour d'un allié non neutralisé du fourrure grise et que ce dernier n'est pas désavantagé lors de son jet d'attaque.

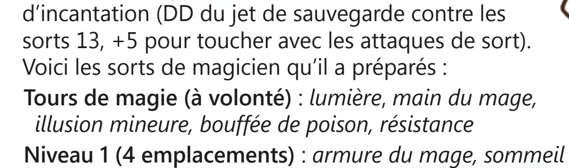
Incantation. Le fourrure grise est un lanceur de sorts de niveau 5. Il utilise l'Intelligence comme caractéristique d'incantation (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de magicien qu'il a préparés :

Tours de magie (à volonté) : *lumière, main du mage, illusion mineure, bouffée de poison, résistance*

Niveau 1 (4 emplacements) : *armure du mage, sommeil*

Niveau 2 (3 emplacements) : *détection des pensées, pas brumeux*

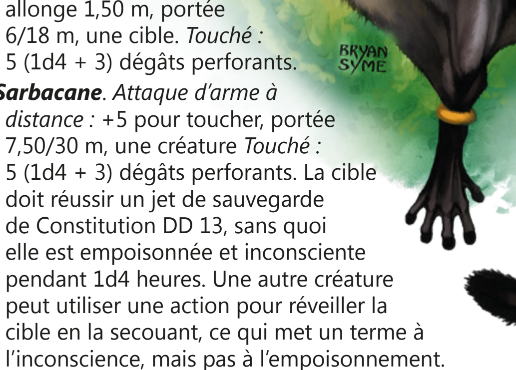
Niveau 3 (2 emplacements) : *éclair*



ACTIONS

Dague kukri. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Sarbacane. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 7,50/30 m, une créature *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, sans quoi elle est empoisonnée et inconsciente pendant 1d4 heures. Une autre créature peut utiliser une action pour réveiller la cible en la secouant, ce qui met un terme à l'inconscience, mais pas à l'empoisonnement.



Homme-ours

Bien qu'elle ait la tête d'un ours hirsute, cette créature humanoïde porte une armure et tient une hache d'armes dans une main et un marteau de guerre dans l'autre. Cette imposante masse de muscles peut regarder de haut la plupart des humains.

Les hommes-ours sont d'imposantes et intimidantes créatures. Brutaux et puissants, ils combinent des traits humanoïdes et ursins. Ils ont des têtes d'ours, aux mâchoires puissantes dotées de dents tranchantes et leur corps musclé est couvert de fourrure sombre. Les hommes-ours adultes font au moins 2,10 mètres de haut pour plus de 300 kilos.

Loyaux au Roi des ours. Les hommes-ours sont presque tous les sujets du Roi ours, l'un des grands seigneurs des fées. Si les hommes-ours protègent les villes de leur royaume du nord et qu'on peut également en croiser sur les routes boisées des étendues sauvages, ils ne sont nulle part aussi nombreux qu'à proximité de la cour du Roi des ours lui-même, où des jarls ours d'un âge vénérable régissent leurs congénères indisciplinés. Seule une poignée de renégats, d'exilés et de rebelles vivent en permanence hors de cette société.

Passionnés et lunatiques. Les hommes ours sont plutôt turbulents et joyeux, mais ils ont tendance à être excessifs. Ainsi, ils peuvent se lancer à corps perdu dans une atmosphère festive et tout aussi rapidement se trouver submergés par une colère explosive. Ils règlent généralement leurs différents par la lutte et il n'est pas rare que les adversaires sortent de ces combats avec des cicatrices permanentes. Cependant, il est également fréquent de retrouver les deux rivaux, encore couverts de sang, partager un tonnelet d'hydromel en chantant bruyamment.



HOMME-OURS

Humanoïde (homme-ours) de taille Moyenne, chaotique bon

Classe d'armure 14 (armure de peau)

Points de vie 45 (6d8 + 18)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	8 (-1)	12 (+1)	9 (-1)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues commun, géant

Dangerosité 3 (700 PX)

Frénésie (1/repos). Par une action bonus, un homme-ours peut entrer dans un état de frénésie de berserk qui dure pendant 1 minute. Tant qu'il se trouve dans cet état, il est résistant aux dégâts contondants, perforants et tranchants et est avantagé à ses jets d'attaque. Les jets d'attaques qui prennent pour cible un homme-ours frénétique sont avantagés.

Odorat aiguisé. Un homme-ours est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Attaques multiples. Un homme ours porte trois attaques : une avec sa hache d'armes, une avec son marteau de guerre et une attaque de morsure.

Hache d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants, ou 9 (1d10 + 4) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Marteau de guerre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8 + 4) dégâts contondants, ou 9 (1d10 + 4) dégâts contondants si utilisé à deux mains.

Homme-rat



Les hommes-rats sont de la même taille que les halfelins, mais plus minces et plus vifs. Au premier abord, on pourrait même confondre les deux, si ce n'était le nez frémissant, les pieds osseux et la longue queue rose des hommes-rats.

Ce sont tous des survivants, des roublards et des escrocs rusés. Grâce à leurs liens familiaux étroits, ils n'ont aucun mal à fonder ou rejoindre une organisation criminelle, bien que certains excellent en tant qu'éclaireurs et saboteurs, capables de s'infiltrer sans mal dans le camp d'une armée, les égouts d'une ville ou même les cachots d'un château. Leurs chefs sont souvent des lanceurs de sorts ou des roublards.

Adaptable. Les hommes-rats sont de bons nageurs capables de survivre avec peu. Certains groupes sont endémiques d'îles tropicales ou subtropicales, d'autres résident dans les forêts, les égouts, les labyrinthes et les antiques cités en ruines.

Guerriers rapides. Les hommes-rats préfèrent les armes et armures légères, car ils comptent sur leur vitesse au combat et leur nombre pour terrasser un ennemi. Il leur arrive de s'allier avec des gobelins, des darakhuls et des kobolds, mais ils préfèrent servir un « rat royal » qui peut être, ou non, un rat de n'importe quelle espèce. Il peut s'agir d'un rat-garou, d'un roi des rats, d'un ogre, d'un démon mineur ou d'un mort-vivant intelligent.

HOMME-RAT

Humanoïde (homme-rat) de Petite taille, neutre

Classe d'armure 14 (armure de cuir clouté)

Points de vie 7 (2d6)

Vitesse 7,50 m, nage 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)

Compétence Perception +2

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langue commun

Dangerosité 1/4 (50 PX)

Agilité. L'homme-rat peut traverser l'emplacement qu'occupe une créature de taille Moyenne ou supérieure.

Tactique de meute. L'homme-rat est avantagé sur les jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle et n'est pas neutralisé.

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Arbalète légère. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

ROUBLARD HOMME-RAT

Humanoïde (homme-rat) de Petite taille, neutre

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)

Points de vie 18 (4d6 + 4)

Vitesse 7,50 m, nage 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)

Compétences Acrobaties +5, Discrétion +7, Perception +2

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues commun, argot des voleurs

Dangerosité 1 (200 PX)

Action rusée. Un homme-rat peut utiliser une action bonus pour se précipiter, se désengager ou se cacher.

Agilité. Le roublard homme-rat peut traverser l'emplacement qu'occupe une créature de taille Moyenne ou supérieure.

Tactique de meute. Le roublard homme-rat est avantagé sur les jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle et est en mesure d'attaquer.

Attaque sournoise (1/tour). Le roublard homme-rat inflige 3 (1d6) dégâts supplémentaires à sa cible s'il la touche avec une attaque d'arme et qu'il est avantagé lors de son jet d'attaque, ou si elle se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour d'un allié non neutralisé du roublard et que ce dernier n'est pas désavantagé lors de son jet d'attaque.

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Arbalète légère. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

Déluge de coups de dague. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 6/18 m, trois cibles. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Horakh

Cet animal ressemblant à une sauterelle cavernicole de la taille d'un chien enveloppe sa victime de ses longues pattes griffues couvertes de piquants lorsqu'elle attaque. Son thorax noir et chitineux est couronné d'un sac digestif translucide, contenant souvent des yeux à moitié digérés de diverses tailles, couleurs et espèces.

Sauteurs griffus. Machines à tuer insectoïdes avec un penchant pour la dégustation des globes oculaires, les sanguinaires horakhs se déplacent en petits groupes et lancent des attaques éclair sur les êtres faibles ou vulnérables. Leurs puissantes pattes arrière leur permettent des bonds prodigieux tandis que les crochets aiguisés qui terminent leurs pattes avant les aident à grimper ou agripper leur proie. Leur tête est dominée par des mandibules en forme de cuillère qu'ils peuvent projeter en avant comme des pistons, arrachant la chair des os.

Bond hurlant. Quand le horakh attaque, il bondit hors de sa cachette en poussant un hurlement assourdissant. Il est très mobile sur le champ de bataille. S'il est menacé, il retourne dans l'ombre pour attaquer depuis une position plus avantageuse.

Guider les aveugles. Une fois que les horakhs ont aveuglé leurs proies, ils les conduisent souvent comme un troupeau de moutons jusqu'à ce qu'ils aient envie de les manger et s'en servent même comme appât pour capturer d'autres créatures. Plus d'un explorateur est tombé dans une embuscade tendue par ces prédateurs et a été condamné à mourir aveugle dans les profondeurs de la terre.

HORAKH

Créature monstrueuse de taille Moyenne, neutre

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 161 (19d8 + 76)

Vitesse 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	19 (+4)	19 (+4)	8 (–1)	15 (+2)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +12

Compétences Athlétisme +8, Perception +6, Discrétion +8

Sens vision dans le noir 18 m, perception des vibrations 9 m, Perception passive 20

Langue comprend le commun des profondeurs

Dangerosité 9 (5 000 PX)

Discrétion dans les ombres. Un horakh peut se cacher par une action bonus s'il se trouve dans une faible lumière ou dans les ténèbres.

Saut sans élan. Lors de son déplacement, le horakh peut faire un saut en longueur d'au maximum 6 mètres ou en hauteur d'au maximum 3 mètres, avec ou sans course d'élan.

Actions

Attaques multiples. Le horakh fait deux attaques de griffes et une attaque de morsure.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 22 (4d8 + 4) dégâts tranchants. Si l'attaque de morsure touche une cible que le horakh a empoignée, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16, sans quoi la bête lui arrache un œil avec ses mandibules. Une créature avec un seul œil est désavantagée sur les jets d'attaque à distance et les tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue. Si la cible n'a plus d'yeux, elle est aveuglée. *Régénération* ou une magie similaire restaure les yeux arrachés. Voir aussi implantation d'œuf, plus bas.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 17 (3d8 + 4) dégâts perforants. Si les deux attaques touchent une même cible de taille Moyenne ou inférieure au cours du même tour, cette cible est empoignée (évasion DD 14).

Implantation d'œuf. Si l'attaque de morsure du horakh réduit une cible empoignée à 0 point de vie ou s'il mord une cible déjà à 0 point de vie, il implante un œuf dans son orbite. L'œuf grossit pendant 2 semaines avant d'éclore. Si la victime est encore en vie lors de l'implantation, elle perd 1d2 Constitution toutes les 24 heures et elle est désavantagée lors des jets d'attaque et des tests de caractéristique. Au bout d'une semaine, elle est neutralisée et aveuglée. Quand l'œuf éclot au bout de 2 semaines, un horakh immature sort du crâne de la victime, lui infligeant 1d10 dégâts contondants, 1d10 dégâts perforants et 1d10 dégâts tranchants. *Restauration inférieure* permet de tuer l'œuf lors de l'incubation.



Hundun

Une bouche édentée couronne le cou sans tête de ce gigantesque humanoïde empâté à quatre bras. Des couleurs et des silhouettes fantasmagoriques à demi formées apparaissent et disparaissent autour de lui, ce qui semble le ravir.

Chaos créatif. L'hundun est une créature à la fois sage et enfantine, un humanoïde à quatre bras, dépourvu de tête, qui incarne la création spontanée et la confusion précédant l'illumination. Il adore les créations de toutes sortes, apporte le changement là où les choses stagnent, tire des révélations de la confusion et inspire de grandes créations, qu'il s'agisse d'œuvres d'art, de nouvelles nations et religions ou même de former des planètes et des plans.

Discours incohérent. Bien que les hunduns ne soient pas dépourvus d'intelligence, il est rare qu'ils semblent agir suite à une pensée consciente et pourtant, leurs actes ont l'air sages et généralement bienveillants. Ils s'expriment uniquement avec des mots sans aucun sens, mais n'ont pas de mal à communiquer entre eux ou à agir de manière coordonnée avec leurs congénères.

Chair créatrice. Le sang de l'hundun est un catalyseur très efficace et sa salive une puissante drogue. Son cœur est un œuf des mondes, un artefact capable de donner naissance à de nouveaux concepts, de nouveaux pouvoirs ou même de nouveaux mondes. Évidemment, il faut tuer l'hundun pour pouvoir utiliser son cœur ainsi, mais c'est un sacrifice qu'il accepte parfois de faire si les circonstances le justifient.

HUNDUN

Céleste de Grande taille, chaotique bon

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 153 (18d10 + 54)
Vitesse 12 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	14 (+1)	16 (+3)	4 (–3)	20 (+5)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Con +7, Sag +9, Cha +8
Compétences Athlétisme +9, Perspicacité +9, Perception +9
Résistance aux dégâts de foudre, de tonnerre; contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques
Immunité contre les dégâts d'acide et psychiques
Immunité contre les états aveuglé, charmé, assourdi, épuisé, terrorisé, étourdi, inconscient
Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 20
Langues comprend le céleste et le primordial, mais ne peut pas parler de façon intelligible
Dangerosité 10 (5 900 PX)

Sans cerveau. Les hunduns sont immunisés contre les sorts et effets autorisant un jet de sauvegarde d'Intelligence, Sagesse ou Charisme. Un lanceur de sorts qui tente d'entrer en contact avec l'esprit d'un hundun ou de le déchiffrer est confus pendant 1 round, comme avec *confusion*.

Danse créatrice. Un hundun peut accomplir un acte créateur magique d'une ampleur presque illimitée tous les 1d8 jours. Cet effet équivaut à un *souhait*, mais doit créer quelque chose.

Confusion illuminatrice. Quand le sort *confusion* de l'hundrun affecte une cible, il peut appliquer la table suivante au lieu de l'habituelle.

1d100	Résultat
01–10	**Inspiré** : Avantagé sur les jets d'attaque et de sauvegarde et les tests de caractéristique.
11–20	**Distrait** : Désavantagé sur les jets d'attaque et de sauvegarde et les tests de caractéristique.
21–50	**Incohérent** : La cible ne fait que balbutier ou griffonner des notes incohérentes à propos d'une nouvelle idée.
51–75	**Obsédé** : La cible est victime d'une *coercition mystique* l'obligeant à créer un objet magique de qualité.
76–100	**Influençable** : La cible reçoit une *suggestion* de la part de l'hundun.

Incantation innée. L'hundun utilise la Sagesse comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17). Il peut lancer les sorts suivants sans composantes matérielles :

Constant : *confusion* (toujours centré sur l'hundun), *détection des pensées*
À volonté : *création ou destruction d'eau, lumières dansantes, réparation, prestidigitation*
3/jour chacun : *compulsion, porte dimensionnelle, tentacules noirs, danse irrésistible*
1/jour chacun : *éveil, création, festin des héros, manoir somptueux, croissance végétale, réincarnation, façonnage de la pierre*

Armes magiques. Les attaques d'arme de l'hundun sont magiques.

Actions

Attaques multiples. L'hundun fait quatre attaques de coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (3d6 + 5) dégâts contondants.

Idole divine

Cette petite idole démoniaque oscille entre réalité et irréalité. Sa volonté élémentaire exerce une pression presque physique sur les individus proches.

Reliques de sinistres dieux. Les idoles divines se trouvent dans d'anciens temples et des tombes désertées. Ce sont les reliques d'un âge révolu et tout ce qui reste des enfants favoris d'un sombre dieu de la tromperie, comme les puissants seigneurs Akoman la Pensée Maléfique, Nanghant le Mécontent et Sarvar l'Oppresseur. Ces êtres d'ombre et de sable envoyés pour dévorer les âmes des adorateurs des dieux de la lumière ont œuvré lentement en corrompant l'esprit plutôt que de mener une guerre ouverte.

Démons d'ombre emprisonnés. Des prêtres et leurs anciennes tribus corrompues ont commencé à les vénérer comme des dieux et ont renoncé aux objectifs de leur seigneur pour se vautrer dans l'orgueil et la vanité jusqu'à ce qu'ils soient éradiqués pour leur trahison. Depuis, il ne reste d'eux qu'un vestige d'ombre enfermé dans des idoles de pierre à peine tangibles.

De nature artificielle. L'idole divine n'a pas besoin de respirer, manger, boire ni dormir.

Idole divine

Créature artificielle de Petite taille, neutre mauvaise

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 90 (12d6 + 48)

Vitesse 0 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	20 (+5)	18 (+4)	10 (+0)	11 (+0)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Sag +3

Compétences Supercherie +8, Discrétion +8 (+11 dans une faible lumière ou les ténèbres)

Vulnérabilité aux dégâts de feu

Résistance aux dégâts de froid, contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états charmé, épuisé, terrorisé, paralysé, pétrifié, empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langue télépathie à 18 m

Dangerosité 8 (3 900 PX)

Aura d'apostasie. La présence de l'idole divine fait douter les fidèles dévoués de leur foi. Un clerc ou un paladin qui voit l'idole et désire lancer un sort ou utiliser un pouvoir de classe doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16. En cas d'échec, le sort ou le pouvoir est dépensé, mais n'a aucun effet.

Déplacement intangible. L'idole divine peut se déplacer au travers des autres créatures et des objets comme s'il s'agissait d'un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour au sein d'un objet.

Discrétion dans les ombres. Quand l'idole se trouve dans les ténèbres ou sous une faible lumière, elle peut accomplir l'action se cacher par une action bonus.

Actions

Attaques multiples. L'idole divine utilise séduire les vertueux et fait deux attaques de coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d6 + 5) dégâts contondants plus 18 (4d8) dégâts psychiques.

Séduire les vertueux. L'idole vise une créature humanoïde située dans son champ de vision dans un rayon de 9 mètres. La cible est désavantagée sur les jets d'attaque ou de sauvegarde ou les tests de caractéristique (au choix de l'idole) jusqu'à la fin de son prochain tour. Si la cible bénéficie du sort *protection contre le mal et le bien* ou *cercle magique*, cet effet ne s'applique pas.



Imy-ut ushabti



Ces gardiens mortuaires effectuent leur ronde en silence, une épée ornementée à la main. Des scarabées luisants gambadent sous leurs bandelettes de lin jaunies et déformées.

Sacrifices volontaires. Serviteurs non-morts de dieux-rois et déesses-reines de jadis, les imy-ut ushabtis gardent les tombeaux de leurs maîtres et les guident vers l'éveil. Les généraux, les conseillers de confiance et les proches alliés d'un dieu-roi acceptent volontairement d'accompagner leur seigneur mourant dans l'après-vie suite à une horrible transformation. Ils sont étroitement enveloppés dans des bandelettes de lin alors qu'ils sont encore en vie et enfermés dans un sarcophage où grouillent des scarabées mangeurs de chair qui dévorent leur corps en quelques jours ou quelques semaines. La dévotion de ces serviteurs et l'angoisse de leur trépas transforment la colonie de scarabées et animent les bandelettes funéraires, afin d'accomplir le devoir de l'imy-ut.

Momies scarabées. De loin, l'imy-ut ushabti et la momie de son maître sont indifférenciables, à moins de remarquer les ornementations particulières sur l'armure et les mouvements des scarabées sous les bandelettes.

Triade protectrice. Traditionnellement, les imyut ushabtis apparaissent seulement en triade : un gardien chargé de veiller à ce que personne ne trouble le sommeil de la déessereine, un intendant pour escorter son maître de retour du pays des morts et un héraut pour annoncer le retour de son seigneur dans le monde des vivants.



IMY-UT USHABTI

Créature monstrueuse de taille Moyenne, neutre

Classe d'armure 15 (chemise de mailles)
Points de vie 97 (15d8 + 30)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	6 (–2)	10 (+0)	5 (–3)

Jets de sauvegarde Sag +2
Vulnérabilité aux dégâts de feu
Résistance aux dégâts contondants
Immunité contre les états épuisé, terrorisé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langue commun (ancien nurien)
Dangerosité 3 (700 PX)

Régénération. L'imy-ut ushabti récupère 5 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie.

Déchirer les bandelettes. Une créature qui touche un imy-ut ushabti ou lui inflige des dégâts tranchants ou perforants alors qu'elle se trouve dans un rayon de 1,50 mètre déchire ses délicates bandelettes de lin et libère un torrent de scarabées. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 pour les éviter. Si elle échoue, ils la recouvrent et lui infligent 3 (1d6) dégâts perforants au début de chacun de ses tours. Une créature peut enlever les scarabées qui la recouvrent ou recouvrent un tiers affecté à portée en utilisant une action et réussissant un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12. Les scarabées sont détruits si la créature affectée subit des dégâts de zone.

Actions

Épée à deux mains de cérémonie. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou subir 5 (2d4) dégâts de poison au début de chacun de ses tours. Elle répète le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et, sur une réussite, met un terme à l'effet.

Vomir une nuée (1/jour). L'imy-ut ushabti écarte volontairement ses bandelettes et libère une nuée de scarabées qui obéissent à ses ordres mentaux. Elle a le même profil qu'une nuée d'insectes, mais avec les attaques suivantes au lieu de l'attaque de morsure ordinaire de la nuée d'insectes :

Morsures. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 0 m, une créature. *Touché :* 10 (4d4) dégâts perforants, ou 5 (2d4) dégâts perforants si la nuée n'a que la moitié de ses points de vie ou moins. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou subir 5 (2d4) dégâts de poison au début de chacun de ses tours. Une cible empoisonnée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit.

Isonade

L'isonade, grande amatrice de destruction, agite violemment son immense queue hérissée de barbelés cruels. Quand elle approche d'un village côtier, sa queue jaillit de l'eau et se dresse dans les airs avant de retomber sur les bateaux, les quais et les filets se trouvant sur son chemin.

Destructrice des côtes. L'isonade est un animal destructeur qui élimine des îles et des villages entiers. Elle balaie les villages côtiers avec des vents de tempête et creuse le littoral avec sa puissante magie. Bien qu'elle ne soit pas très intelligente, elle choisit une communauté et tente d'attirer ses habitants dans les vagues avec *messager animal*, envoyant aux villageois des mouettes porteuses d'énigmes confuses, de grandes promesses et d'étranges bruits.

Sacrifices océaniques. Quand les villageois du littoral sont victimes d'un ouragan ou d'un tsunami, ils se rabattent sur leur folklore et blâment l'isonade tant redoutée. Pour certains, il est sage d'apaiser un tel léviathan. Certains disent qu'un groupe de dégénérés tente d'attirer la bête en naviguant en pleine mer où ils jettent une longue chaîne de sacrifiés vivants hurlants dans les noires profondeurs des eaux.

Taille et âge monstrueux. L'isonade fait plus de 13 mètres de long. Personne ne connaît son âge et nombre de bardes côtiers racontent leur propre version de sa légende : certains disent qu'elle est la dernière de son espèce, d'autres pensent qu'il en reste un petit groupe.

Isonade

Créature monstrueuse de taille Gigantesque, chaotique neutre

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 222 (12d20 + 96)

Vitesse nage 30 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	14 (+2)	26 (+8)	6 (–2)	18 (+4)	8 (–1)

Jets de sauvegarde For +14, Con +12, Sag +8

Compétences Athlétisme +14, Perception +8

Immunité contre les dégâts réduction/diminution permanente de caractéristique

Sens vision dans le noir 27 m, Perception passive 18

Langues comprend l'aquatique et le céleste mais ne peut pas parler

Dangerosité 14 (11 500 PX)

Immunité atmosphérique. L'isonade vit confortablement à n'importe quelle profondeur marine et ne souffre pas de malus liés à la profondeur.

Résistance à la magie. L'isonade est avantagée lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Respiration aquatique. L'isonade peut seulement respirer sous l'eau.

Incantation innée. L'isonade utilise la Sagesse comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *messager animal*

3/jour chacun : *contrôle de l'eau, tremblement de terre*

1/jour chacun : *contrôle du climat, tempête vengeresse, tsunami*

Actions

Attaques multiples. Une isonade fait une attaque de queue et une attaque de morsure.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 42 (5d12 + 10) dégâts perforants et la cible est empoignée (évasion DD 20). Si la cible est déjà empoignée suite à une précédente morsure, elle est avalée (voir plus bas).

Coup de queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 31 (6d6 + 10) dégâts contondants.

Saut hors de l'eau. L'isonade jaillit hors de l'eau et s'abat sur une cible avec un effet dévastateur. Elle doit parcourir 9 mètres en ligne droite en direction de sa cible avant de sauter. Quand elle saute, elle monte d'au maximum 9 mètres dans les airs avant d'atterrir. Une créature qui occupe la zone d'atterrissage de l'isonade reçoit 76 (12d10 + 10) dégâts contondants et se retrouve submergée à 3 mètres sous l'eau. Une cible qui réussit un jet de sauvegarde de Force DD 20 subit la moitié des dégâts seulement et se retrouve dans l'emplacement inoccupé le plus proche au lieu d'être submergée. Les bateaux et les structures ne sont pas immunisés contre cette attaque.

Avaler. Quand l'attaque de morsure de l'isonade touche une cible déjà empoignée suite à une précédente attaque de morsure, cette cible est engloutie. L'empoignade se termine, mais la cible est aveuglée et entravée, bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets venant de l'extérieur de l'isonade et subit 36 (8d8) dégâts d'acide au début de chaque tour de l'isonade. L'isonade peut avoir deux créatures de Grande taille, quatre Moyennes ou six Petites englouties à la fois. Si une créature engloutie inflige 40 dégâts ou plus en un seul tour à l'isonade, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 ou régurgiter toutes les créatures englouties, qui tombent à terre dans un rayon de 3 mètres autour d'elle. Si l'isonade meurt, les créatures englouties ne sont plus entravées et peuvent s'enfuir en dépensant 6 mètres de déplacement. Elles ressortent à terre.



Jaculus

Ce petit dragon a des ailes plumeuses sur les antérieurs et de puissants postérieurs lui permettant de grimper aux arbres.

Le jaculus (jaculi au pluriel) est un prédateur draconique qui rôde dans les forêts et les jungles en quête d'objets de valeur à ajouter à son trésor. Aussi appelé serpent javelot, le jaculus adore les objets brillants ou réfléchissants. Il est assez rusé pour identifier les objets possédant une réelle valeur. Il est prêt à se battre et tuer pour obtenir les objets qu'il convoite, qu'il conserve dans un arbre creux loin des sentiers forestiers.

Sauteurs. Les jaculi sont bien meilleurs en saut qu'en vol. Ils peuvent bondir sur un maximum de 5,50 mètres en longueur et sur 3,50 mètres en hauteur après un unique pas de 60 centimètres. Ils grimpent plus vite qu'ils ne volent et utilisent leurs ailes pour retourner maladroitement dans les arbres si nécessaire seulement.

Vol en équipe. Les jaculi font partie des dragons les moins intelligents, mais sont tout de même plus futés que la plupart des humains. Ils sont connus pour ourdir des plans retors pour se bâtir un trésor. Nombre de contes traditionnels des forêts méridionales parlent de jaculi travaillant ensemble pour séparer des marchands et autres voyageurs de leurs richesses, trouvant comment disparaître avec gemmes et bijoux avant que leurs propriétaires ne se rendent compte du vol. Certains jaculi semblent dociles et font même mine d'être amicaux et serviables, mais les sages voyageurs savent que ces créatures abandonnent cette ruse dès qu'ils peuvent voler ce qu'ils convoitent depuis le début.

JACULUS

Dragon de Petite taille, neutre mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 65 (10d6 + 30)

Vitesse 6 m, escalade 6 m, vol 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	18 (+4)	17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	13 (+1)

Jets de sauvegarde For +4, Dex +6, Con +5, Sag +3, Cha +3

Compétences Acrobaties +6, Perception +3, Discrétion +6

Résistance aux dégâts d'acide, de foudre

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues commun, draconique

Dangerosité 3 (700 PX)

Fer de lance. Si le jaculus se déplace d'au moins 3 mètres en ligne droite en direction d'une cible et la touche avec une attaque de mâchoires lors du même tour, cette attaque inflige 4 (1d8) dégâts perforants de plus.

Actions

Attaques multiples. Le jaculus porte une attaque de mâchoires et une attaque de griffes.

Mâchoires. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (2d4 + 2) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 2) dégâts tranchants.

Kalke

Avec sa tête de chèvre et son corps de singe, cette créature est déjà bien étrange, mais à force d'imiter un érudit avec toute la grâce sociale d'un babouin, elle est plus comique que menaçante.

Vermine infestant les vestiges de tours et de laboratoires de magicien, les kalkes sont le fruit de portails ratés vers les mondes inférieurs ou la personnification du mépris d'une divinité envers les magiciens. Ils se comportent avec l'arrogance des mages et le comportement social d'un babouin. Étant d'origine fiélone, ils ne vieillissent pas et n'ont pas besoin de manger ni boire. Ils n'ont pas de capacités de lanceur de sorts, mais parviennent à produire des effets magiques en singeant théâtralement des rituels spontanés qu'ils n'ont jamais appris.



Attirail magique. Le kalke désire tant accomplir des rituels encore plus extravagants qu'il accumule des composantes de sorts, des focaliseurs magiques et d'autres outils occultes. Il cherche des lanceurs de sorts pour leur voler tout le matériel qu'il peut, bien que cela ne lui soit d'aucune utilité. Comme il est incapable de distinguer un objet utile d'un point de vue magique d'un objet inutile, il emporte tous les bijoux, bourses, bâtons et objets ornementés qu'il découvre. Parfois, il enlève des enfants, des animaux ou de petits humanoïdes pour les sacrifier, à condition de pouvoir les emmener facilement.

Accomplir un rituel. Les meutes de kalkes vivent dans les arbres, les cavernes et les ruines autour de sites d'activité magique. Deux fois par mois ou plus lors des événements astrologiques et saisonniers majeurs, ils se rassemblent pour célébrer des rituels magiques issus de leur imagination, à grand renfort de danses, de chants et de sacrifices. Ces rituels ont autant de chance de n'aboutir à rien, de provoquer un dangereux malheur de courte durée (une pluie de serpents sur la campagne, l'invocation de créatures des plans inférieurs…) ou de déclencher une catastrophe (un incendie, une inondation…).

Le rituel a un effet magique secondaire : la meute peut gagner ou perdre des membres par magie. Si elle compte moins de 13 membres, un nouveau kalke apparaît, comme venu de nulle part. Si elle compte 13 membres ou plus, alors 3d4 sont téléportés par magie vers la zone d'activité magique la plus proche, souvent à des centaines de kilomètres. Les individus téléportés arrivent en pleine crise d'hystérie, éteignant des flammes, attrapant des fripes et courant dans tous les sens. Comme les kalkes ne contrôlent pas ces déplacements, il n'est pas surprenant de les trouver dans des donjons ou des forts abandonnés, couvant les biens d'un magicien mort depuis longtemps.

Marchandage. Les kalkes acceptent de rendre ce qu'ils ont volé en échange d'une rançon ou d'honoraires. Un tel échange doit donner l'impression d'être outrageusement en faveur des kalkes. Un lanceur de sorts particulièrement généreux (ou fourbe) peut conclure un marché avec une meute de kalkes locaux obstinés.

KALKE

Fiélon de Petite taille, neutre mauvais

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 9 (2d6 + 2)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (−1)	17 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	7 (−2)	13 (+1)

Compétences Perception +0, Discrétion +5
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10
Langues abyssal, commun, infernal
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Éteindre les flammes. Un kalke peut éteindre des chandelles, des lampes, des lanternes et des feux de camp couvants dans un rayon de 36 mètres par une action bonus.

Détection d'incantation. Un kalke perçoit les incantations dans un rayon de 7,5 kilomètres, tant que l'effet n'est pas inné.

Résistance à la magie. Un kalke est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Kikimore

Cet étrange humanoïde tient autant de la vieille mégère que de l'oiseau. Le châle qui recouvre sa tête ne suffit pas à dissimuler son grand bec et ses mains griffues tandis que sa jupe révèle des pattes d'oiseau.

Illusions crasseuses. Les kikimores sont des esprits de la maison pervers qui tourmentent les gens chez qui ils vivent à moins que ceux-ci ne les cajolent et les apaisent. Elles adorent harceler les propriétaires avec leurs illusions et donner l'impression que la maison est bien plus sale qu'en réalité. Parmi leurs illusions favorites, on trouve la moisissure, la crasse et la vermine rampante.

Elles adorent briser des objets en secret ou faire passer cela pour des accidents. Ensuite, elles persuadent les habitants de leur laisser des cadeaux pour les pousser à réparer ces objets pendant la nuit.

Chasseuses de lutins. Les kikimores détestent les lutins. Ces derniers sont parfois facétieux, mais les kikimores apportent souffrance et frustration à leurs hôtes au lieu de rester cachées et d'aider aux corvées. Quelques lutins cherchent des maisons infestées par des kikimores pour les chasser.

Si les propriétaires refusent d'apaiser une kikimore (ou n'arrivent pas à se débarrasser de la fourbe), elle leur envoie des nuées d'araignées, de rats ou de chauves-souris. Souvent, les habitants d'une maison où réside une kikimore pensent qu'elle est hantée.

Enjôleuses. Une kikimore n'est pas une excellente menteuse et évite de se faire repérer, mais elle sait se montrer convaincante et en profite pour prendre le dessus… ou éviter de se faire capturer ou violenter.



KIKIMORE

Fée de taille Moyenne, chaotique neutre

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 65 (10d8 + 20)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	21 (+5)

Compétences Supercherie +7, Perception +7, Discrétion +6
Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues commun, sylvestre
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Résistance à la magie. La kikimore est avantagée lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Incantation innée. La kikimore utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15). Elle peut lancer les sorts suivants de façon innée sans composantes matérielles :

À volonté : *invisibilité* (sur soi seulement), *main du mage, réparation, illusion mineure, prestidigitation*

3/jour chacun : *amitié avec les animaux, frappe aveuglante, sommeil*

1/jour chacun : *fléau d'insectes, image majeure*

Actions

Attaques multiples. La kikimore fait deux attaques de griffes.

Griffes*. Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Cachette*.* Quand une kikimore choisit une maison où s'installer, elle gribouille un symbole sur un mur, une plinthe, un placard ou un objet semi-permanent (comme un fourneau) pour en faire son petit domaine. Ce pouvoir crée une demeure extradimensionnelle cachée. Une fois que la kikimore a créé sa cachette, elle peut s'y téléporter, ainsi que 25 kilos d'objets, au lieu de faire un déplacement normal. Seule la kikimore ou une créature utilisant le sort ou le trait *changement de plan* peut s'y rendre. On peut déterminer la localisation de la cachette en lançant *détection de la magie* dans la zone du symbole, mais il faut réussir un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15 pour l'atteindre en changeant de plan.

Une fois la kikimore dans sa cachette, elle peut voir ce qui se passe à l'extérieur grâce à un capteur spécial. Il fonctionne comme une fenêtre et peut être bloqué par un objet ordinaire placé devant le symbole. Si la kikimore place un objet dans sa cachette, il y reste même si elle efface le symbole et le trace ailleurs. Si quelqu'un d'autre efface le symbole, tout le contenu de la cachette se déverse dans le plan éthéré (y compris les créatures qui s'y trouvent à ce moment). Dans ce cas, la kikimore peut tenter un jet de sauvegarde de Charisme pour s'éjecter dans un emplacement adjacent au symbole (mais ses possessions ne la suivent pas).



Kobolds

Les kobolds sont avant tout des survivants. Grâce à leur peau écailleuse et leur vision nocturne aiguisée, ainsi que leurs griffes habiles et leur museau sensible, ils perçoivent rapidement le danger et leurs pattes griffues les emportent hors de portée à une vitesse née de la couardise. Ils sont de petite taille, mais féroces quand ils se battent sur leur terrain tandis que leur nombre les aide à survivre là où des espèces plus imposantes, mais moins nombreuses n'arrivent pas à développer une communauté. Ce sont d'excellents mineurs, de bons bricoleurs et de modestes alchimistes, mais leur curiosité leur cause souvent des ennuis.

Marchands souterrains. Les kobolds commercent à la surface et sous terre, leurs plus grandes cités étant cachées dans les profondeurs. Ils ont pour ennemis les gnomes diaboliques, les nains et autres races de mineurs qui cherchent à dominer les riches territoires obscurs.

Ils sont alliés et apparentés aux sangdragons, aux drakes et aux dragons. Les rois kobolds (et il y en a beaucoup, car aucun dirigeant ne se satisfait du simple titre de chef) admirent les dragons qui sont pour eux la plus grande des sources de sagesse et de pouvoir et un modèle de bonnes manières.

Kobold, alchimiste

Ce mince reptile humanoïde est paré de fioles de céramique et de verre. Une odeur âcre le suit partout.

On sent généralement le kobold alchimiste avant de le voir, à cause du stock de produits alchimiques et de poisons qu'il transporte. Un alchimiste a souvent des écailles et une peau mouchetée et décolorée, à cause de ses obsessions caustiques. Il pille les boutiques d'alchimie et les laboratoires magiques afin de récupérer des matériaux pour alimenter ses expériences téméraires.

Dangereux atouts. Un alchimiste peut être un avantage pour son clan, mais cela a un prix. Non seulement il a besoin de substances rares, onéreuses et souvent dangereuses pour exercer son art, mais il est souvent un peu dérangé. Ses expériences donnent de puissantes armes et des décoctions défensives capables de sauver de nombreuses vies koboldes, mais la destruction résultant d'une expérience tournant mal est effrayante.

Alchimiste kobold

Humanoïde (kobold) de Petite taille, loyal neutre

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)
Points de vie 44 (8d6 + 16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (−2)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	9 (−1)	8 (−1)

Jet de sauvegarde Dex +5
Compétences Arcanes +5, Médecine +3
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9
Langues commun, draconique
Dangerosité 2 (450 PX)

Apothicaire. Par une action bonus, le kobold peut choisir l'un des types de dégâts suivants : acide, froid ou feu. Il est résistant aux dégâts du type choisi jusqu'à ce qu'il utilise de nouveau cette action. De plus, il maîtrise le matériel d'empoisonneur.



Tactique de meute. Le kobold est avantagé sur les jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle et n'est pas neutralisé.

Sensibilité à la lumière du soleil. Le kobold est désavantagé sur les jets d'attaque et de Sagesse (Perception) basés sur la vue s'il est exposé à la lumière du soleil.

ACTIONS

Attaques multiples. Le kobold fait deux attaques.

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants plus 5 (2d4) dégâts de poison.

Fléchette. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants plus 5 (2d4) dégâts de poison.

Protection alchimique (recharge après un court ou un long repos). Le kobold choisit jusqu'à six créatures alliées dans les 3 mètres. Il libère des vapeurs alchimiques qui leur donnent une résistance aux dégâts de poison pendant 10 minutes. Il peut à la place leur donner la même résistance que celle actuellement active avec le trait apothicaire.

Fiole explosive (recharge 5-6). Le kobold lance une fiole de substance volatile en un point situé dans un rayon de 9 mètres. Elle explose dans un rayon de 4,50 mètres. Les créatures de la zone subissent 17 (5d6) dégâts de poison et sont empoisonnées pendant 1 minute. Celles qui réussissent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 subissent la moitié des dégâts seulement et ne sont pas empoisonnées. Une cible empoisonnée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'empoisonnement si elle le réussit. Au lieu des dégâts de poison, le kobold peut infliger des dégâts du même type que celui actif avec le trait apothicaire.

KOBOLD, CHEF

Ce petit humanoïde draconique se pavane comme s'il faisait trois mètres de haut. Il porte un crâne doré de petit dragon en guise de heaume, ses yeux brillant derrière les orbites vides. Il lève sa lance et son bouclier et pousse un cri de guerre à figer le sang, donnant le signal de l'attaque.

La plupart des kobolds sont des charognards cavaleurs ou des sycophantes pathétiques, mais quelques-uns possèdent une étincelle de noblesse draconique indéniable. Ils font de leur tribu une force à ne pas négliger et s'élèvent au rang de chef. Un chef kobold se dresse fièrement, vêtu d'atours de guerre de qualité en bon état. Les forgepièges de la tribu s'occupent de son armement, en particulier de son bouclier tire-pointes.



Légende vivante. Le chef kobold est plus qu'un dirigeant, c'est le symbole de la grandeur de la tribu. Il est le plus fort, le plus rusé et le plus impitoyable de la tribu, incarnant son lien avec les dragons vénérés. Quand un chef lance un appel aux armes, les kobolds deviennent une puissance téméraire et redoutable.

CHEF KOBOLD

Humanoïde (kobold) de Petite taille, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (armure de cuir clouté et bouclier)

Points de vie 82 (15d6 + 30)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +5, Cha +4

Compétences Intimidation +6, Discrétion +5

Immunité contre les états charmé, terrorisé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues commun, draconique

Dangerosité 4 (1 100 PX)

Tactique de meute. Le chef kobold est avantagé sur les jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle et n'est pas neutralisé.

Sensibilité à la lumière du soleil. Le chef kobold est désavantagé sur les jets d'attaque et de Sagesse (Perception) basés sur la vue s'il est exposé à la lumière du soleil.

ACTIONS

Attaques multiples. Le kobold fait deux attaques.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégâts de poison. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12, sans quoi elle est empoisonnée pendant 1 minute. Une cible empoisonnée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'empoisonnement si elle le réussit.

Arc court. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégâts de poison. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12, sans quoi elle est empoisonnée pendant 1 minute. Une cible empoisonnée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'empoisonnement si elle le réussit.

Présence inspirante (recharge après un court ou un long repos). Le chef choisit jusqu'à six kobolds alliés qui se trouvent dans son champ de vision et un rayon de 9 mètres. Pendant la minute qui suit, ils sont immunisés contre les états charmé et terrorisé et ajoutent le bonus de Charisme du chef à leurs jets d'attaque.

RÉACTIONS

Bouclier tire-pointes (5/repos). Quand le chef kobold est touché par une attaque de corps à corps portée dans un rayon de 1,50 mètre, il peut tirer l'une des pointes de son bouclier sur l'assaillant. Ce dernier subit 3 (1d6) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts de poison.



KOBOLD, FORGEPIÈGE

Ce kobold est couvert de sachets, de bourses, de sacs et de cartouchières, tous remplis d'outils, de bouts de ferraille, de fils de fer, d'engrenages et de ficelle. Des yeux beaucoup trop grands clignent derrière les verres de ses lunettes.

Quelques kobolds ont une intelligence plus développée que celle de leurs congénères et se sentent obligés de bricoler avec tout ce qui les entoure. Ceux qui ne périssent pas prématurément dans un accident ou victimes de violences se mettent souvent au bricolage. Un forgepiège transforme un antre kobold en redoutable défi regorgeant de souffrances cachées.

Danger variable. Les forgepièges ne sont pas des guerriers : ils évitent les confrontations directes avec l'ennemi, à moins qu'il ne soit empêtré dans un piège ou aux prises avec d'autres adversaires. S'il sent que les envahisseurs vont franchir les pièges de son antre, il tente de se cacher ou de fuir.

Il adore laisser des pièges derrière les envahisseurs, dans les chemins et tunnels qu'ils ont déjà dégagés et pensent sécurisés, avant de les attirer vers ses œuvres.

FORGEPIÈGE KOBOLD

Humanoïde de Petite taille, loyal neutre
Classe d'armure 14 (armure de cuir)
Points de vie 36 (8d6 + 8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (−2)	16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	8 (−1)

Compétence Discrétion +5
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langues commun, draconique
Dangerosité 1 (200 PX)

Sensibilité à la lumière du soleil. Le forgepiège kobold est désavantagé sur les jets d'attaque et de Sagesse (Perception) basés sur la vue s'il est exposé à la lumière du soleil.

Tactique de meute. Le forgepiège kobold est avantagé sur les jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle et n'est pas neutralisé.

Outils de voleur. Le forgepiège maîtrise les outils de voleur et s'en sépare rarement. S'il perd ses outils ou se les fait voler, il peut en fabriquer de nouveaux avec du fil de fer, des bouts de métal et autres débris en 30 minutes.

Pièges et collets. Le forgepiège kobold excelle dans la pose de pièges mécaniques. Pour détecter, désarmer, éviter ou mitiger l'un de ses pièges, il faut réussir un test ou un jet de sauvegarde DD 13. Le piège a un bonus de +5 à l'attaque. Si le forgepiège a des outils de voleur et des matériaux de construction de base, il peut installer l'un des pièges basiques mais efficaces présentés ci-dessous en 5 minutes. Parmi les déclencheurs, il y a des plaques de pression, des fils, des crans sur une serrure ou d'autres mécanismes simples.



- **Bombe asphyxiante.** Ce petit objet incendiaire brûle rapidement et dégage une fumée asphyxiante dans une sphère de 6 mètres. La visibilité est nulle en son sein. Toute créature qui respire et se trouve dans la zone lorsque le nuage se libère ou qui y commence son tour est empoisonnée. Une fois qu'une créature empoisonnée a quitté le nuage, elle doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 à la fin de ses tours. Elle met fin à l'empoisonnement dès qu'elle en réussit un. La fumée se dissipe au bout de 10 minutes ou après 1 round de vent violent.
- **Éclat empoisonné.** Un éclat ou une aiguille empoisonné peut se cacher n'importe où : dans une serrure ou une boîte, sous un tapis, sous une poignée de porte, dans un verre plein ou dans un bol de gemmes. Dès qu'une créature remplit les conditions requises pour se faire piquer, le piège fait une attaque de corps à corps avantagée : +5 pour toucher, allonge 0 m, une cible. *Touché :* 2 (1d4) dégâts perforants plus 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié des dégâts de poison sur un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 réussi.
- **Éclatecrâne.** Ce piège se compose d'un poids, d'une pointe ou d'une lame conçu pour tomber sur une victime ou la faucher. Quand il se déclenche, il fait une attaque d'arme au corps à corps contre la première cible sur son chemin : +5 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d10) dégâts. Le type de dégâts dépend de la conception de l'éclatecrâne : une pierre ou une lourde bûche inflige des dégâts contondants, un tronc hérissé de pointes des dégâts perforants, une lame de faux des dégâts tranchants, etc.
- **Collet coulissant.** Une boucle de corde ou de fil de fer dissimulée est reliée à un contrepoids. Quand une créature pose le pied dans la boucle, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13, sans quoi elle est soulevée dans les airs et suspendue tête en bas à 1,50 mètre du sol. Elle est alors entravée (évasion DD 13). La corde a une CA 10 et 5 points de vie.

ACTIONS

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Arbalète légère. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+ 3) dégâts perforant plus 7 (2d6) dégâts de poison, ou la moitié des dégâts de poison sur un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 réussi.

Broyeur (recharge 6). Le forgepiège arme un objet qu'il lance en un point situé dans un rayon de 9 mètres. L'objet explose dès qu'il touche quelque chose de solide, envoyant des pointes acérées dans une sphère de 4,50 mètres de rayon. Les créatures dans la zone subissent 14 (4d6) dégâts perforants, ou moitié moins si elles réussissent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13. Dans la zone sphérique, le sol est jonché de pointes. Il devient un terrain difficile. Une créature qui tombe à terre là reçoit 7 (2d6) dégâts perforants.

Étourdisseur (1/jour). *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts contondants et la cible est entravée (évasion DD 13). Tant qu'elle est entravée, elle subit 7 (2d6) dégâts de foudre au début de son tour et tombe à terre. Le forgepiège est avantagé lors du jet d'attaque si la cible porte une armure en métal. L'étourdisseur est une bola faite de fils métalliques, d'aimants et de condensateurs d'électricité statique. Le forgepiège kobold peut le recharger pendant un long repos.

UN FORGEPIÈGE A BESOIN DE PIÈGES !

L'ID du forgepiège oscille entre 1/2 et 1, en fonction du nombre de pièges dans lesquels les PJ sont tombés avant de l'acculer. Pour 1 piège ou 2, il est ID 1/2. Pour 4 ou plus, ID 1. Veillez à mettre ce kobold au travail !

Kongamato

Le kongamato est un oublié de l'évolution, un immense ptérodactyle avec des caractéristiques aviaires, comme des plumes et de longues mâchoires en forme de bec.

Casseur de bateaux. Son nom veut dire « casseur de bateaux » et, comme il l'indique, l'animal détruit systématiquement les petites embarcations qui approchent de son perchoir. Personne ne sait ce qui motive ces attaques, bien que certains sages pensent que le kongamato confond les canoës avec de grandes proies comme les hippopotames ou les crocodiles.

Désigné dans un murmure. Dans certaines tribus, les kongamatos représentent une horrible menace et les gens en parlent donc dans un murmure, de peur que le simple fait de mentionner la bête ne déclenche sa colère. Il arrive que des prêtres et des fanatiques maléfiques convoquent ces animaux pour les mettre à leur service et terrifier les villageois.

Mangeurs d'hommes. Un kongamato qui a mangé de la chair humaine développe une nette préférence pour celle-ci. Il attaque alors les villages chaque nuit, emportant des enfants et de Petits humanoïdes dans ses serres.



KONGAMATO

Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 112 (15d10 + 30)

Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	18 (+4)	14 (+2)	2 (−4)	10 (+0)	7 (−2)

Compétence Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Dangerosité 5 (1 800 PX)

Repli aérien. Le kongamato ne provoque pas d'attaque d'opportunité quand il s'envole hors de portée de la zone d'allonge d'un ennemi.

Casseur de bateaux. Le kongamato inflige le double de dégâts aux objets et structures en bois ou en matériau plus léger.

Emporter. Un kongamato peut emporter une proie d'au maximum 25 kilos ou un unique cavalier du même poids. Un groupe peut emporter jusqu'à 50 kilos.

ACTIONS

Attaques multiples. Le kongamato porte une attaque de morsure et deux de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 18 (4d6 + 4) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille Moyenne ou inférieure, elle se trouve empoignée (évasion DD 14). Tant qu'elle est empoignée, elle est entravée et le kongamato ne peut pas mordre une autre cible. Quand le kongamato se déplace, la cible empoignée se déplace avec lui.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (3d6 + 4) dégâts tranchants.

Koschei

Ce vieillard ratatiné n'est guère plus qu'un amas de rides tendu sur un squelette. Il porte une couronne sur ses longs cheveux blancs clairsemés et une robe noire brodée d'or. Une large épée à la lame tordue repose dans sa main presque squelettique.

Koschei, roi d'un antique pays, craignait tant la mort qu'il se tourna vers la plus sombre des magies pour retarder son trépas. Il découvrit comment se protéger du temps et des blessures et se transforma en quelque chose à la fois de plus et de moins qu'un humain. Il devint un fiélon immortel, de même que s'il s'était transformé en liche. Il reste terrifié par la mort et son apparence est maintenant vieille et décrépite, en dépit de sa vigueur.

Secret immortel. Koschei trompa la mort en séparant son âme de son corps et en la cachant dans un coffre de fer enfoui sous un arbre sur une île. Dans le coffre, il y a un lapin qui s'enfuit dès qu'on ouvre le couvercle. Si le lapin se fait tuer, un canard jaillit de sa poitrine et tente de s'enfuir (utilisez les statistiques d'un aigle incapable d'attaquer). Si le canard meurt, il pond un oeuf vert, à l'intérieur duquel il y a une aiguille d'or contenant l'âme de Koschei. Tant que son âme est cachée en sûreté, le temps et la mort n'effleurent pas le roi immortel.

KOSCHEI

Fiélon de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 135 (18d8 + 54)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	12 (+1)	17 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +7, Sag +7, Cha +11

Compétences Arcanes +9, Perspicacité +7, Perception +7

Résistance aux dégâts de froid, de foudre

Immunité contre les dégâts nécrotiques ; contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les états charmé, épuisé, terrorisé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 17

Langues abyssal, céleste, commun, infernal, nain

Dangerosité 17 (18 000 PX)

Âme cachée. Une créature tenant l'œuf contenant l'âme de Koschei peut utiliser son action pour donner des ordres au fiélon comme s'il avait été la cible de *dominer un monstre* et avait raté son jet de sauvegarde. Tant que son âme est dans l'aiguille, Koschei ne peut pas mourir définitivement. S'il périt, son corps se reforme dans son antre dans les 1d10 jours. Si l'aiguille est cassée, Koschei peut se faire tuer comme n'importe qui.

Incantation innée. Koschei utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +11 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *détection de la magie, monture fantôme, rayon ardent, envoi de message*

3/jour chacun : *invisibilité, projectile magique, bouclier*

2/jour chacun : *animation des objets, cône de froid, motif hypnotique*

1/jour chacun : *désintégration, nuée de météores, métamorphose suprême*

Résistance légendaire (3/jour). Si Koschei rate un jet de sauvegarde, il peut choisir à la place de le réussir.

Armes magiques. Les attaques armées de Koschei sont magiques et infligent 14 (4d6) dégâts nécrotiques supplémentaires (inclus plus bas).

Actions

Attaques multiples. Koschei fait deux attaques à l'épée longue et une de drain de vie.

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (1d8 + 6) dégâts tranchants ou 11 (1d10 + 6) dégâts tranchants si utilisée à deux mains, plus 14 (4d6) dégâts nécrotiques.

Drain de vie. *Attaque de sort au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 20 (4d6 + 6) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 19 ou voir son maximum de points de vie réduit d'une quantité égale au nombre de dégâts subis, Koschei récupérant le même nombre de points de vie. Cette réduction perdure jusqu'à ce que la cible termine un long repos. La cible meurt si cet effet réduit son maximum de points de vie à 0.

Actions légendaires.

Koschei peut faire 3 actions légendaires, parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de son tour, Koschei récupère les actions légendaires dépensées.

Attaque. Koschei fait une attaque à l'épée longue.

Téléportation. Koschei peut se téléporter par magie jusqu'à un emplacement inoccupé qu'il peut voir situé dans un rayon de 12 mètres.

Drain (2 actions). Koschei fait une attaque de drain de vie.

L'antre de Koschei

L'antre de Koschei n'est autre que les ruines de son antique château. La structure abrite encore des merveilles et des richesses, mais Koschei semble aveugle au passage du temps qui menace de démolir son foyer.

Actions d'antre

À 20 lors du décompte d'initiative (sachant qu'il perd en cas d'égalité), Koschei peut par une action d'antre déclencher l'un des effets suivants (il ne peut cependant pas utiliser le même effet deux rounds d'affilée) :

- Koschei crée un tourbillon centré sur un point situé dans son champ de vision dans un rayon de 30 mètres. Ce tourbillon fait 3 mètres de large pour un maximum de 15 mètres de haut. Si une créature se trouve dans la zone du tourbillon lors de son apparition ou si elle y entre pour la première fois lors d'un tour, elle doit faire un jet de sauvegarde de Force DD 15. Si elle échoue, elle est entravée et subit 18 (4d8) dégâts contondants à cause du vent qui la malmène. Une créature entravée peut échapper au tourbillon si elle utilise son action pour refaire le jet de sauvegarde et le réussit. Elle se déplace alors de 1,50 mètre hors de la zone du tourbillon. Ce dernier persiste jusqu'à ce que Koschei utilise de nouveau cette action ou meurt.
- Des esprits torturés apparaissent et attaquent jusqu'à trois créatures situées dans le champ de vision et l'antre de Koschei. Chaque créature visée est la cible d'une seule attaque avec +8 au toucher et infligeant 10 (3d6) dégâts nécrotiques.

- Koschei perturbe le flot de la magie dans son antre. Jusqu'à ce que le décompte de l'initiative arrive à 20 au round suivant, toute créature autre qu'un fiélon qui vise Koschei avec un sort doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15. Sur un échec, elle lance bien le sort, mais doit choisir une autre cible que Koschei.

EFFETS RÉGIONAUX

La région dans laquelle se trouve l'antre de Koschei est déformée par sa magie, ce qui crée un ou plusieurs des effets suivants :

- Les lapins, les canards et autre gibier deviennent hostiles envers les intrus dans un rayon de 7,5 kilomètres autour de l'antre. Ils se montrent agressifs, mais attaquent seulement s'ils sont acculés. Il est difficile de trouver de la nourriture en chassant et cette activité donne moitié moins de nourriture que d'habitude.
- Le vent et les tempêtes de neige sont fréquents dans un rayon de 7,5 kilomètres autour de l'antre.
- Koschei perçoit tout sort lancé dans un rayon de 7,5 kilomètres autour de son antre. Il connaît la source de cette magie (innée, la classe du lanceur ou l'objet magique) et sait dans quelle direction se trouve le lanceur.

Si Koschei meurt, la région qui entoure son antre revient à la normale en 1d10 jours.

Kot Bayun

Ce félin aux couleurs étranges peut passer pour une puissante panthère. Sa large gueule dessine un sourire humain et ses yeux intelligents dévoilent une sagesse dépassant celle d'un prédateur typique.

Ennemis des elfes et des chiens esquiveurs, les kot bayuns sont des prédateurs félins magiques dotés d'une éloquence et d'une ruse hors du commun.

Félins féeriques parlants. Ces créatures violentes et caractérielles s'entendent à merveille avec les fées cruelles. Les fées plus douces les considèrent, à juste titre, comme une menace. Un kot bayun mesure 1,80 mètre de long pour plus de 100 kilos. Il a une grande espérance de vie et certaines histoires attestent de la présence d'un même kot bayun dans une région pendant plus de 400 ans.

Berceuse. En plus d'être discrets et puissants, les kot bayuns peuvent endormir leur proie en chantant. Ils choisissent soigneusement leurs victimes et les suivent un temps, apprenant leurs forces et leurs faiblesses avant d'attaquer. Ils attendent qu'elles soient vulnérables et entonnent alors leur berceuse. Celles qui résistent au sommeil sont toujours les premières à tomber sous les coups du kot bayun quand il jaillit de sa cachette pour éventrer son gibier. En forêt, sous la dense canopée, le kot bayun rampe en silence sur les branches et suit ses proies avançant au sol.

Poésie curative. Si une proie intelligente repère le kot bayun, il opte pour des pourparlers au lieu d'attaquer. Il arrive que quelque chose lui plaise chez sa proie et qu'il abandonne son froid comportement prédateur pour nouer un lien hésitant.

L'amitié d'un kot bayun a ses avantages, car les poèmes, contes et sagas qu'il raconte soignent les états néfastes par magie. Il narre ses histoires sous forme d'étranges poésies et récits épiques, allant des simples poèmes rimés populaires aux sonnets les plus complexes. Ce pouvoir est peu connu (car ces créatures comptent bien garder le secret dessus), mais les histoires se répandent tout de même et de plus en plus d'aventuriers et de sages cherchent ces bêtes insaisissables.

KOT BAYUN

Créature monstrueuse de taille Moyenne, neutre

Classe d'armure 15
Points de vie 44 (8d8 + 8)
Vitesse 12 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	12 (+1)	16 (+3)	17 (+3)

Jet de sauvegarde Dex +5
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues commun, sylvestre
Dangerosité 2 (450 PX)

Guérison. Les contes du kot bayun ont, à volonté, le même effet que *restauration inférieure* et une fois par semaine le même que *restauration supérieure*. Le félin désigne un auditeur qui bénéficiera de ce pouvoir. Cet auditeur doit passer une heure à l'écouter sans interruption. Les kot bayuns répugnent à accorder ces soins, il faut donc négocier avec eux ou leur forcer la main avec un effet de *domination*.

Incantation innée. Le kot bayun utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

3/jour chacun : *nappe de brouillard, invisibilité* (sur soi uniquement)
1/jour : *clignotement*

ACTIONS

Attaques multiples. Le kot bayun porte une attaque de morsure et une attaque de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d10 + 3) dégâts tranchants.

Chant somnifère. Le kot bayun endort autrui avec une berceuse entêtante. Quand il chante, il peut viser un auditeur dans un rayon de 30 mètres. Cet auditeur doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 13 ou s'endormir. Il répète le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et, sur une réussite, met un terme à l'effet. Le kot bayun peut choisir une nouvelle cible à chaque round où il poursuit son chant. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée contre la berceuse de ce kot bayun pendant 24 heures. Le chant somnifère affecte même les elfes, mais ils sont avantagés lors du jet de sauvegarde de Charisme.

Larve de krake

Cette bête difforme surnaturelle ressemble au mariage impie d'un calmar et d'une araignée. Son corps englobé d'une coquille possède huit pattes caoutchouteuses, de curieuses antennes et huit tentacules autour d'un énorme bec de calamar. Contrairement aux krakens et aux calamars géants, la larve de krake peut courir sur la terre ferme.

Croisement démoniaque. Certains pensent que la larve de krake est issue d'un croisement démoniaque créé par les aboleths qui auraient mélangé du sang de kraken avec des âmes démoniaques. D'autres disent que les larves sont d'ignobles créations d'un dieu curieux oublié depuis longtemps, que les profonds convoquaient dans le monde mortel. Les larves répondent bel et bien à la magie d'invocation et les ensorceleurs les appellent au travers de sacrifices sanglants pour servir le mal dans le monde. Cependant, ce n'est pas sans risque : contrairement aux démons et aux diables, les larves de krake sont rarement liées par un pacte.

Plus malin qu'un humain. Bien que la larve de krake soit énorme et transporte sa coquille verte renforcée sur ses six pattes grêles, elle est étonnamment rapide et agile. Pire, elle est assoiffée de sang et possède un intellect dédié au mal. Elle est bien plus rusée que la plupart des humains, qui la prennent pour une bête idiote. Une erreur souvent fatale.

Forteresses des glaces. Les larves de krakes vivent dans des régions glacées désolées, où elles fabriquent des forteresses élaborées dans les icebergs. Quand elles s'aventurent dans des climats plus chauds en quête de magie ou d'esclaves, elles conservent leurs icebergs dans des tempêtes de grêle. Ces forteresses regorgent de créatures congelées (des réserves de nourriture en cas d'urgence) et abritent la bibliothèque et les trésors des larves, des esclaves et des prisonniers de nombreuses races et un nid cauchemardesque où grouillent leurs rejetons.

Une larve de krake mesure 12 mètres de long pour une tonne.

Larve de krake

Créature monstrueuse de Très Grande taille, neutre mauvaise

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 150 (12d12 + 72)
Vitesse 6 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	12 (+1)	22 (+6)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Jets de sauvegarde For +11, Con +10, Int +7, Cha +8
Immunité contre les dégâts de froid, de poison et psychiques
Immunité contre les états charmé, empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues commun, infernal, primordial, langue du Vide
Dangerosité 9 (5 000 PX)

Amphibie. La larve de krake respire à l'air libre et sous l'eau.

Propulsion. Sous l'eau, la larve de krake peut utiliser l'action repli pour se propulser en arrière à une vitesse de 42 mètres. Elle doit se déplacer en ligne droite quand elle utilise ce pouvoir.

Incantation innée. La larve de krake utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *protection contre l'énergie, rayon de givre*
1/jour chacun : *tempête de grêle, mur de glace*

Actions

Attaques multiples. La larve de krake fait huit attaques de tentacule et une de morsure. Elle peut remplacer deux attaques de tentacule par une de comprimer si elle tient déjà une créature empoignée au début de son tour, mais elle ne peut pas comprimer plus d'une fois par tour.

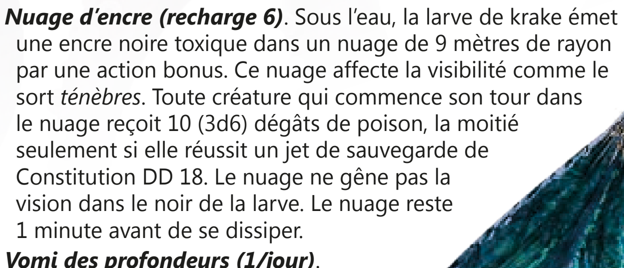
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 12 (1d10 + 7) dégâts tranchants.

Tentacule. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 10 (1d6 + 7) dégâts nécrotiques. Si deux attaques de tentacule touchent une même cible au cours du même tour, cette cible est empoignée (évasion DD 17).

Comprimer. La créature comprimée subit 26 (3d12 + 7) dégâts contondants et est empoignée (évasion DD 17) et entravée.

Nuage d'encre (recharge 6). Sous l'eau, la larve de krake émet une encre noire toxique dans un nuage de 9 mètres de rayon par une action bonus. Ce nuage affecte la visibilité comme le sort *ténèbres*. Toute créature qui commence son tour dans le nuage reçoit 10 (3d6) dégâts de poison, la moitié seulement si elle réussit un jet de sauvegarde de Constitution DD 18. Le nuage ne gêne pas la vision dans le noir de la larve. Le nuage reste 1 minute avant de se dissiper.

Vomi des profondeurs (1/jour). La larve de krake crache de la nourriture semi-digérée dans un cône de 4,50 mètres. Cette bouillie acide inflige 3 (1d6) dégâts d'acide et oblige les cibles à faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 18. Celles qui échouent sont neutralisées jusqu'à la fin de leur prochain tour.





Larve stellaire de Cthulhu

Les enfants et serviteurs octopodes de Cthulhu résident dans les étoiles. Ils sont aussi gros qu'étranges, dotés de mains griffues, de puissants cerveaux distendus et d'excroissances semblables à des ailes sur le dos, qui leur permettent de traverser les étendues glacées entre les étoiles.

Ces maîtres de la communication psychique et de la manipulation dimensionnelle peuvent parcourir d'incroyables distances et emporter autrui avec eux.

Maîtres de la vie et de la destruction. Ils maîtrisent les énergies de la vie et de la destruction : ils font grandir une vie nouvelle à une vitesse remarquable (bien qu'avec un certain degré de gaspillage et quelques tumeurs cancéreuses) et changent la chair vivante en miasmes simplement en concentrant leur attention dessus.

Rituels pour Cthulhu. Leur objectif est très simple : s'opposer aux mi-gos et aider le redoutable Cthulhu. Ils détruisent les créatures qui refusent de ployer le genou et de servir d'esclaves et de sacrifices plutôt que de les laisser servir un autre maître. Ils insistent surtout pour que tous les êtres vénèrent le grand Cthulhu et qu'ils sacrifient leur vie et leurs trésors en son nom. Leur but ultime consiste à faire plier les cieux eux-mêmes et s'assurer que les étoiles soient en position pour permettre l'inévitable retour de Cthulhu.

LARVE STELLAIRE DE CTHULHU

Fiélon de Grande taille, chaotique mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 187 (15d10 + 105)

Vitesse 9 m, escalade 9 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	15 (+2)	24 (+7)	30 (+10)	18 (+4)	23 (+6)

Jets de sauvegarde For +12, Con +12, Int +15, Sag +9

Compétences Arcanes +15, Perception +14

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants

Immunité contre les dégâts de froid, de feu, de foudre, de poison et psychiques

Immunité contre les états épuisé, terrorisé, paralysé, pétrifié, empoisonné

Sens vision dans le noir 90 m, Perception passive 24

Langues commun, infernal, langue du Vide

Dangerosité 15 (13 000 PX)

Déplacement interdimensionnel. Une larve stellaire de Cthulhu peut utiliser pas brumeux par une action bonus une fois par round.

Rempart psychique. Quand une attaque infligeant des dégâts psychiques est dirigée contre la larve, elle rebondit en direction de l'assaillant. Gérez l'attaque comme si ce dernier était la cible originelle et utilisez les modificateurs de caractéristique et les maîtrises supplémentaires de la larve au lieu de celles de l'assaillant.

Voyageur du vide. La larve stellaire de Cthulhu n'a pas besoin d'air, de chaleur, de pression ambiante, de nourriture, ni d'eau, ce qui lui permet de voyager en toute sécurité dans l'espace interstellaire et tout vide similaire.

ACTIONS

Attaques multiples. La larve stellaire utilise regard désintégrateur si possible et fait aussi une attaque de griffes et une de pas dimensionnel.

Griffes broyeuses. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 20 (2d12 + 7) dégâts contondants plus 13 (3d8) dégâts nécrotiques.

Regard désintégrateur (recharge 5-6). *Attaque de sort à distance :* +15 pour toucher, portée 18 m, une cible dans le champ de vision. *Touché :* 32 (5d12) dégâts nécrotiques et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20, sans quoi elle se dissipe en vapeur, comme affectée par le sort *forme gazeuse*. Une créature affectée répète le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. Sur un succès, l'effet se dissipe, mais sur un échec elle subit de nouveau 32 (5d12) dégâts nécrotiques et reste gazeuse. Une créature qui tombe à 0 point de vie à cause de ces dégâts nécrotiques est définitivement désintégrée et ne peut pas revenir à la vie à moins d'utiliser *souhait* ou une magie comparable ne nécessitant pas un morceau du cadavre pour fonctionner.

Pas dimensionnel. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 18 (2d20 + 7) dégâts contondants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, sans quoi elle est téléportée ailleurs, comme avec *porte dimensionnelle*. La larve stellaire choisit la destination, mais ce ne peut pas être un emplacement déjà occupé par un objet ou une créature.



Léchy

Un léchy est un homme curieux vêtu d'amples haillons et couvert d'écorce et d'excroissances semblables à des racines. Les cheveux et la barbe qui encadrent ses yeux verts perçants se tordent comme des lianes vivantes.

Étendre la nature. Un léchy solitaire s'occupe des plantes et des animaux dans les bosquets de grandes forêts et se proclame protecteur de la lisière. Il n'a aucune patience envers les intrus et tue, enlève ou terrifie les guides et les pionniers. Grâce à sa *croissance végétale*, il sabote les terres cultivées, efface les sentiers et crée des murs d'herbes et de taillis pour tenir la civilisation à distance. Grâce à *communication avec les plantes*, il déplace de dangereuses créatures végétales pour décourager les colons. Certains élèvent des animaux enragés dans le même but.

Voleurs de haches. Un léchy préfère la duperie au combat et il aime tout particulièrement égarer les intrus en utilisant sa capacité d'imitation. Si des intrus le défient, il change de taille pour les effrayer, mais n'hésite jamais à se battre jusqu'à la mort pour défendre la forêt s'il le faut. Les léchys détestent le métal, surtout les haches, et se donnent beaucoup de mal pour voler les objets métalliques et égarer ceux qui les utilisent.

Corruptibles. Il est possible qu'un léchy apporte une aide incertaine en échange de cadeaux appropriés et de belles paroles. L'entreprise est risquée, car les léchys adorent les plaisanteries douteuses. Pourtant, il arrive qu'un groupe devant traverser une antique forêt ne puisse se passer de l'aide d'un léchy.

Léchy

Créature monstrueuse de taille Moyenne, chaotique neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 84 (13d8 + 26)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

Compétences Supercherie +5, Perception +4, Discrétion +3, Survie +4

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues commun, elfique, sylvestre

Dangerosité 1 (200 PX)

Incantation innée. Le léchy utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *amitié avec les animaux, passage sans trace, communication avec les animaux*

1/jour chacun : *enchevêtrement, croissance végétale, gourdin magique, communication avec les plantes, fou rire*

Camouflage. Le léchy est avantagé sur les tests de Discrétion s'il bénéficie au moins d'une visibilité réduite grâce au feuillage.

Imitation. Le léchy peut imiter les cris et les voix de toutes les créatures qu'il a entendues. Pour cela, il doit faire un test de Charisme (Supercherie). Si l'auditeur réussit un test de Sagesse (Perspicacité) ou d'Intelligence (Nature) (au choix du MJ), il comprend qu'il s'agit d'une imitation. Le léchy est avantagé sur le test s'il imite un type général de créature (le croassement du corbeau, le rugissement de l'ours) et non la voix d'un individu spécifique.

Actions

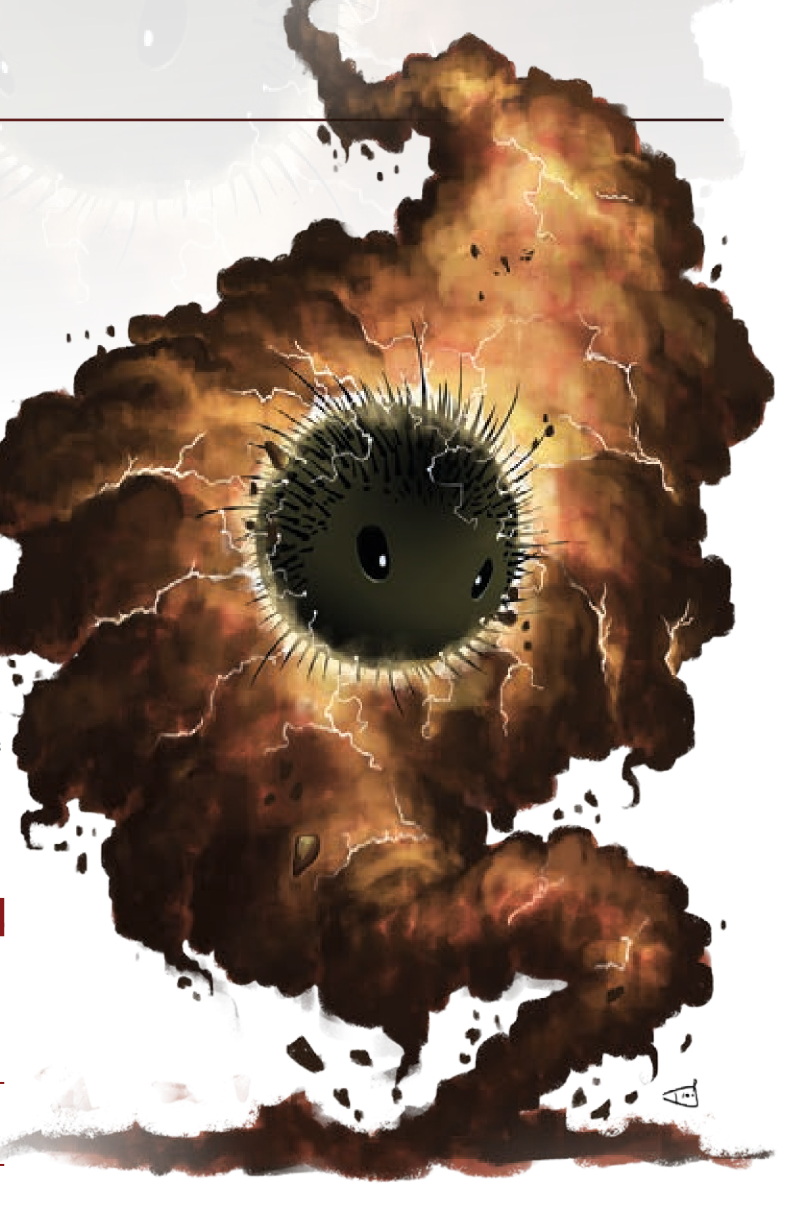
Attaques multiples. Le léchy fait deux attaques de gourdin.

Changement de taille. Le léchy semble changer de taille et devenir aussi grand qu'un chêne (Gigantesque) ou aussi petit qu'un brin d'herbe (Minuscule). Ce n'est qu'une illusion, ses statistiques ne changent donc pas.

Gourdin. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts contondants.



Lente tempête



Des souffles de vent humide tournoient autour de cette boule hérissée. À travers ses piquants faits d'électricité statique, on discerne seulement deux énormes yeux noirs et une gueule sombre.

Vieillissement du chaos. Malgré son apparence comique, la lente tempête est une créature du chaos capable de faire ressentir les douleurs du grand âge aux jeunes bien portants. Elle retourne le corps des créatures valides contre elles, les obligeant à choisir entre une inactivité relative et des douleurs croissantes.

Entourée de vent. Une lente tempête est plus petite que l'espace qu'elle occupe et son corps physique vulnérable est protégé par les vents cycloniques qui l'entourent. Elle occupe un espace de 4,50 mètres, mais son corps physique tient juste dans un espace de 1,50 mètre au centre. Le noyau de la lente tempête est une sphère de soixante centimètres de rayon pesant 37,5 kilos. Le reste de l'espace est « occupé » par des vents protecteurs à haute vélocité. Le corps physique central est le seul sensible aux dégâts, le vent n'est que du vent. Les ennemis utilisant des armes de corps à corps disposant d'une allonge de moins de 3 mètres doivent entrer dans la zone de vent pour attaquer la lente tempête.

Générateur d'électricité statique. Une lente tempête n'a pas d'organes internes en dehors de son cerveau et vit de l'énergie et de l'humidité qu'elle draine de ses adversaires. Ses piquants détournent les débris et génèrent une boule d'électricité statique qui lance des attaques électriques.

De nature élémentaire. Une lente tempête n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ou de dormir.

Lente tempête

Élémentaire de Très Grande taille, chaotique neutre

Classe d'armure 19

Points de vie 225 (18d12 + 108)

Vitesse 0 m, vol 18 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	19 (+4)	22 (+6)	11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +9, Con +11

Résistance aux dégâts d'acide, de froid, de feu

Immunité contre les dégâts de foudre

Immunité contre l'état à terre

Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 13

Langues commun, primordial

Dangerosité 15 (13 000 PX)

Ravages osseux. Quand la lente tempête touche une créature vivante avec une attaque de coup ou de souffle, elle absorbe l'humidité de ses articulations, ce qui provoque raideurs et douleurs. En plus de ce drain de 1d4 Dextérité, si la créature est prise dans le souffle de la lente tempête et qu'elle rate un autre jet de sauvegarde de Constitution DD 18, elle souffre d'horribles douleurs dans les os et les articulations. À chaque round où elle se déplace alors qu'elle est souffrante, elle subit 1d4 dégâts nécrotiques pour chaque mètre cinquante qu'elle parcourt. La douleur des ravages osseux persiste jusqu'à ce que la créature récupère au moins 1 point de Dextérité perdu.

Incantation innée. La lente tempête utilise la Sagesse comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16). Elle peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *éclair*

3/jour : *chaîne d'éclairs*

Forme de tempête. Si une créature commence son tour dans le vent de la lente tempête ou y entre, elle subit 9 (2d8) dégâts de force. Une créature subit ces dégâts une seule fois par round. De plus les attaques de projectiles à distance contre la lente tempête sont désavantagées à cause des vents violents qui l'entourent.

Actions

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 31 (4d12 + 5) dégâts contondants plus 9 (2d8) dégâts perforants.

Décharge d'électricité (recharge 5-6). La lente tempête crache son électricité dans un cône de 9 mètres. Les cibles présentes dans la zone affectée subissent 54 (12d8) dégâts de foudre, une perte de 1d4 Dextérité et ravages osseux. Un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 réduit la perte de Dextérité de moitié et évite les ravages osseux.

Les cavaliers de Baba Yaga

Ces chevaliers manient de grandes armes rapides comme l'aube, éblouissantes comme le soleil et froides comme la tombe. Le cavalier blanc est un homme jeune et plein de promesses, le cavalier rouge est un homme dans la fleur de l'âge, et le cavalier noir un homme barbu aux traits marqués, aux yeux sombres et à la bouche figée dans un rictus lugubre. Ils chevauchent leurs puissants destriers avec un air déterminé.



Les trois cavaliers de Baba Yaga sont de véritables légendes. Jour éclatant, Soleil rouge et Nuit noire (aussi appelés les Cavaliers blanc, rouge et noir) sont ses fidèles émissaires, éclaireurs et guerriers. Avec le temps, les individus se succèdent dans le rôle de cavaliers, mais il s'agit généralement de guerriers humains de sexe masculin. Les cavaliers ont une apparence bien distincte : chacun d'entre eux est vêtu d'habits et d'une armure vernie de la gamme de couleur correspondant à leur nom, et leurs divers accessoires et destriers magiques ne font pas exception. Le rôle des cavaliers semble ne faire qu'un avec leur fonction, et la relation qu'ils entretiennent avec Baba Yaga est à l'origine de nombreuses spéculations.

D'origines variées. Les cavaliers servent parfois Grand-mère Hiver pendant une certaine période de temps en échange d'une faveur ou dans le cadre d'un marché, ou alors ils peuvent être maudits et forcés de remplacer un précédent cavalier qu'ils ont occis. Dans tous les cas, Baba Yaga est la source de leur pouvoir. Les cavaliers sont intrinsèquement liés au domaine du temps et chacun représente un moment de la journée telle qu'elle est mesurée à l'aide du soleil : Jour éclatant est lié à la matinée, de l'aube à midi ; Soleil rouge à l'après-midi, de midi au crépuscule ; et le domaine de Nuit noir est celui de la nuit jusqu'à l'aube. Si Baba Yaga fait elle-même preuve d'un caractère rusé et capricieux, ses cavaliers sont pour leur part liés à des forces cosmologiques uniformes et constantes, qui viennent se refléter dans leur alignement et leur comportement.

L'un se lève, les deux autres se couchent. Les cavaliers ne se trouvent jamais en présence les uns des autres, sauf dans les limites de la Hutte dansante de leur maîtresse ou dans l'espace clôturé qui entoure celle-ci. En effet, chacun doit laisser sa place sur le plan matériel à son successeur (cette rotation peut cependant varier d'un plan à l'autre en fonction de l'intervalle qui y règne entre le jour et la nuit).

Les cavaliers de Baba Yaga à Midgard

La grande sorcière Baba Yaga fait partie des grandes puissances de Midgard, où elle passe son temps à comploter avec ses filles et la vila, tout en cherchant à engloutir les vils gnomes dont elle prétend que les âmes lui appartiennent. Baba Yaga maîtrise une puissante magie tellurique, elle commande aux éléments aussi facilement qu'elle peut lancer des enchantements, mais elle ne peut pas être partout à la fois.

Trois de ses serviteurs les plus fidèles sont le Cavalier blanc, le Cavalier rouge et le Cavalier noir, qui incarnent trois moments de la journée et sont des symboles vivants de la maîtrise de Baba Yaga sur le temps lui-même. Elle les surnomme « Mon Aube éclatante, mon Soleil rouge et ma Nuit sombre », en raison de leurs liens au temps (cependant, certains pensent que c'est parce qu'ils contrôlent l'aube, la mi-journée et la coucher du soleil). Elle a de nombreux autres serviteurs, mais les cavaliers, sa hutte dansante et l'ensorceleur Kochtcheï l'Immortel sont les plus puissants.

LES TROIS CAVALIERS

Chaque cavalier possède des sens, des défenses et des pouvoirs spéciaux qui lui sont propres. Ajoutez les traits suivants au profil de base pour chacun des cavaliers :

Jour éclatant. Le cavalier gagne vision dans le noir 18 m, est résistant au froid et au feu, et il possède les sorts innés suivants :

À volonté : *flamme sacrée*

2/jour : *lumière du jour*

Soleil rouge. Le cavalier est immunisé aux états aveuglé, charmé et terrorisé, immunisé au feu et il possède les sorts innés suivants :

2/jour chacun : *flamme éternelle, rayon ardent*

Nuit noire. Le cavalier peut voir parfaitement dans les ténèbres normales et magiques, il est immunisé au froid et il possède les sorts innés suivants :

À volonté : *rayon de givre*

2/jour : *ténèbres*

Forcer deux cavaliers à coexister sur le plan matériel revient à placer une énorme pression sur la réalité et rassembler les trois est susceptible de déclencher une catastrophe magique ou temporelle majeure.

De nature intemporelle. Les cavaliers ne vieillissent pas et n'ont pas besoin de manger, de boire ou de dormir.

CAVALIER DE BABA YAGA, BASE

Fée de taille Moyenne, loyal neutre

Classe d'armure 20 (harnois et bouclier)

Points de vie 171 (18d8 + 90)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	11 (+0)	21 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +4, Sag +8

Compétences Arcanes +7, Athlétisme +10, Histoire +7, Perception +8

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques

Immunité contre les dégâts de foudre, de poison

Immunité contre les états empoisonné, épuisé, paralysé

Sens Perception passive 18

Langues céleste, commun, infernal ; télépathie 30 m

Dangerosité 11 (7 200 PX)

Incantation innée. Un cavalier est un lanceur de sort de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans utiliser de composante matérielle :

1/jour chacun : *bouclier de feu, hâte, lenteur, porte dimensionnelle*

3/jour chacun : *changement de plan* (seulement pour le cavalier et son destrier), *monture fantôme* (qui apparaît sous la forme d'un cheval de la couleur appropriée au cavalier), *saut éthéré*

Résistance à la magie. Un cavalier est avantagé aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Cavalier hors-pair. Toutes les attaques dirigées contre la monture d'un cavalier le prennent pour cible à la place. La monture bénéficie des mêmes immunités contre les dégâts et les états que son cavalier et, si celui-ci réussit un jet de sauvegarde contre un effet de zone, sa monture ne subit aucune dégât.

Arme en main. Par une action bonus, un cavalier peut ranger sa lance d'arçon pour tirer son épée longue et ou vice versa.

ACTIONS

Attaques multiples. Un cavalier porte trois attaques avec sa lance d'arçon ou son épée longue. S'il en a la possiblité, il peut utiliser sa frappe temporelle avec l'une de ces attaques.

Lance d'arçon. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m (désavantagé à moins de 1,50 m), une cible. *Touché :* 12 (1d12 + 6) dégâts perforants.

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché :* 10 (1d8 + 6) dégâts tranchants.

Frappe temporelle (recharge 5-6). Quand un cavalier touche une cible avec une attaque de corps à corps, la cible subit les dégâts normaux de l'attaque mais elle doit également réussir sur un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 ou vieillir instantanément de 3d10 ans. Une créature qui vieillit ainsi est désavantagée à ses jets d'attaque, à ses tests de caractéristiques et à ses jets de sauvegarde basés sur la Force, la Dextérité et la Constitution, jusqu'à ce que cet effet soit inversé. Une créature qui dépasse son espérance de vie du fait de ce vieillissement meurt immédiatement. Ce vieillissement s'inverse automatiquement au bout de 24 heures, ou il peut être guéri par magie avec *restauration supérieure* ou une magie similaire. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée contre l'effet de la frappe temporelle pendant 24 heures.

LES RENCONTRES AVEC LES CAVALIERS DE BABA YAGA

Les cavaliers font de bons antagonistes sur le long terme et, tant qu'ils servent leur maîtresse, ils sont assez puissants pour pouvoir ignorer la plupart des dangers. Voilà de possibles situations dans lesquelles les rencontrer :

- Jour éclatant brûle un village dans l'auberge duquel résident les PJ. Si les PJ l'interrogent ou le défient, il ne dit rien et se contente de leur tendre un parchemin signé Baba Yaga qui contient l'ordre de détruire le village. Jour éclatant s'éloigne alors dans la lumière de l'aube.
- Nuit noire possède un parchemin similaire, dans lequel Baba Yaga demande à un personnage elfe de lui remettre un demi-litre de sang. En cas de réponse positive, Nuit noire part sans plus d'incident. Si ce n'est pas le cas, le corps d'un jeune garçon humain est découvert vidé de son sang devant les chambres du groupe de PJ.
- À midi, Soleil rouge passe, à la tête d'une parade d'étranges créatures, dans laquelle on trouve de tout : des fées des ombres duellistes et enchanteresses jusqu'à un brillant feu follet et un éblouissant démon malakbel, qui brûle avec tant d'intensité qu'il embrase les champs et la chaume des huttes à proximité. Les fées expliquent que Soleil rouge va rendre hommage au Roi des rivières au nom de Baba Yaga. Si les PJ choisissent de se joindre à la procession, ils sont obligés de la suivre jusqu'au crépuscule… et ils risquent de découvrir que leur présence n'est pas exactement bienvenue.

Liche canine

Les liches canines arrivent toujours entourées de brume, leurs hurlements résonnant depuis un autre plan. Moitié squelette, moitié flamme violette, ce sont des créatures de chasse et de faim. Rien ne leur plaît plus que de terrasser des créatures plus grandes qu'elles… ou de filer dans les airs pour attraper une chauve-souris surprise en plein vol. Tout en crocs et en cruauté, les liches canines sont satisfaites quand leurs seigneurs morts-vivants les félicitent.

Os enflammés. La féroce liche canine est définie par son crâne d'un blanc éclatant, ses lourdes mâchoires et son corps squelettique robuste. Ses yeux brillent d'un feu bleu ou vert et sa langue ressemble à une flamme noire. Ces créatures animées par une puissance nécromantique sont de loyales servantes de grandes prêtresses goules ou de liches.

Échos des hurlements. Même les liches canines indépendantes sont d'impitoyables traqueuses qui poursuivent leur proie grâce à leurs sens développés et leur don pour trouver les vivants où qu'ils se cachent. Les hurlements d'une liche canine entrent et sortent du champ auditif avec des changements de ton étranges et de curieux échos.

Célestes assassinés. Le sinistre processus de création d'une liche canine comporte un rituel pervers lors duquel un céleste canin est convoqué et lié au plan matériel. Le futur maître de la liche canine assassine alors la bête piégée, avant de l'animer, auréolée d'une gloire impie. Cela fait bien longtemps que la création des liches canines révolte les archons canins, qui se rassemblent parfois pour débarrasser le monde de tous ceux qui osent pratiquer cette sinistre magie.

De nature morte-vivante. Une liche canine n'a pas besoin de respirer, manger, boire ni dormir.

LICHE CANINE

Mort-vivant de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 14

Points de vie 119 (14d8 + 56)

Vitesse 9 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	18 (+4)	18 (+4)	6 (–2)	10 (+0)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +4, Cha +3

Compétences Acrobaties +6, Perception +4

Résistance aux dégâts perforants et contondants issus d'armes non magiques

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états épuisé et empoisonné

Sens vision aveugle 30 m, Perception passive 14

Langue comprend le darakhul

Dangerosité 4 (1 100 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. La liche canine est avantagée sur les tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou l'odorat.

ACTIONS

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 10 (1d12 + 4) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14, sans quoi elle tombe à terre.

Saut éthéré. La liche canine peut passer par magie du plan éthéré au plan matériel et inversement par une action bonus.

Étripage. Par une action bonus, la liche canine déchire les chairs de toute créature adjacente à terre, lui infligeant 19 (3d12) dégâts tranchants. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14, sans quoi elle est neutralisée pendant 1d4 rounds. Une créature neutralisée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet sur un succès.

Hurlement. Le curieux hurlement d'une liche canine qui se rapproche de sa proie brise le moral des créatures vivantes qui l'entendent. Ce hurlement demande une action. Les créatures qui se trouvent dans un rayon de 30 mètres et l'entendent doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14, sans quoi elles sont terrorisées pendant 5 rounds. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde contre cet effet ne peut plus être affectée par le hurlement d'une liche canine pendant 24 heures.

Likho

Aussi difforme qu'un gobelin, cette créature dotée d'un énorme œil unique au milieu du visage porte des haillons sombres et crasseux. Ses griffes et ses bras malingres sont assortis à son torse bossu.

Attitude féroce. Les likhos ont une tactique de combat décousue : ils affaiblissent leurs ennemis de loin avec des attaques magiques qui les maudissent et les épuisent avant de se précipiter sur eux dans une charge flamboyante pour les déchirer de leurs griffes. Une fois qu'un likho a sauté sur une créature, il la lacère de ses griffes, aussi bien celles des pieds que des mains.

Huer et insulter. Le likho utilise *message* pour railler sa cible et se moquer d'elle de loin pendant la traque. En plus de maudire ses ennemis et de leur porter malchance, le likho les frustre et les énerve tant il est difficile à toucher. Il aime traquer des humanoïdes intelligents et les tourmenter depuis sa cachette jusqu'à ce qu'ils le découvrent ou qu'il se fatigue de la chasse.

Dévoreurs d'organes. Un likho aime drainer la chance et les compétences. Une fois qu'il a immobilisé une créature, il ronge son abdomen de ses dents pointues et dévore ses organes alors qu'elle est encore en vie. Un likho mange uniquement les organes des humanoïdes et laisse le reste de la carcasse.

Likho

Créature monstrueuse de taille Moyenne, chaotique mauvaise

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 90 (12d8 + 36)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	18 (+4)	16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +7, Cha +8

Compétences Acrobaties +7, Perception +6, Discrétion +10

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 16

Langues commun, gobelin, langue du Vide

Dangerosité 6 (1 800 PX)

Bond agressif. Si le likho se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite en direction d'une créature et la touche avec une attaque de griffes au cours du même tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14, sans quoi elle se retrouve à terre. Si la cible est à terre, le likho peut utiliser une action bonus pour faire deux attaques de griffes supplémentaires contre elle.

Incantation innée. Le likho utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *message*

3/jour chacun : *couronne du dément, image miroir, rayon affaiblissant*

1/jour : *jeter une malédiction*

Résistance à la magie. Le likho est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

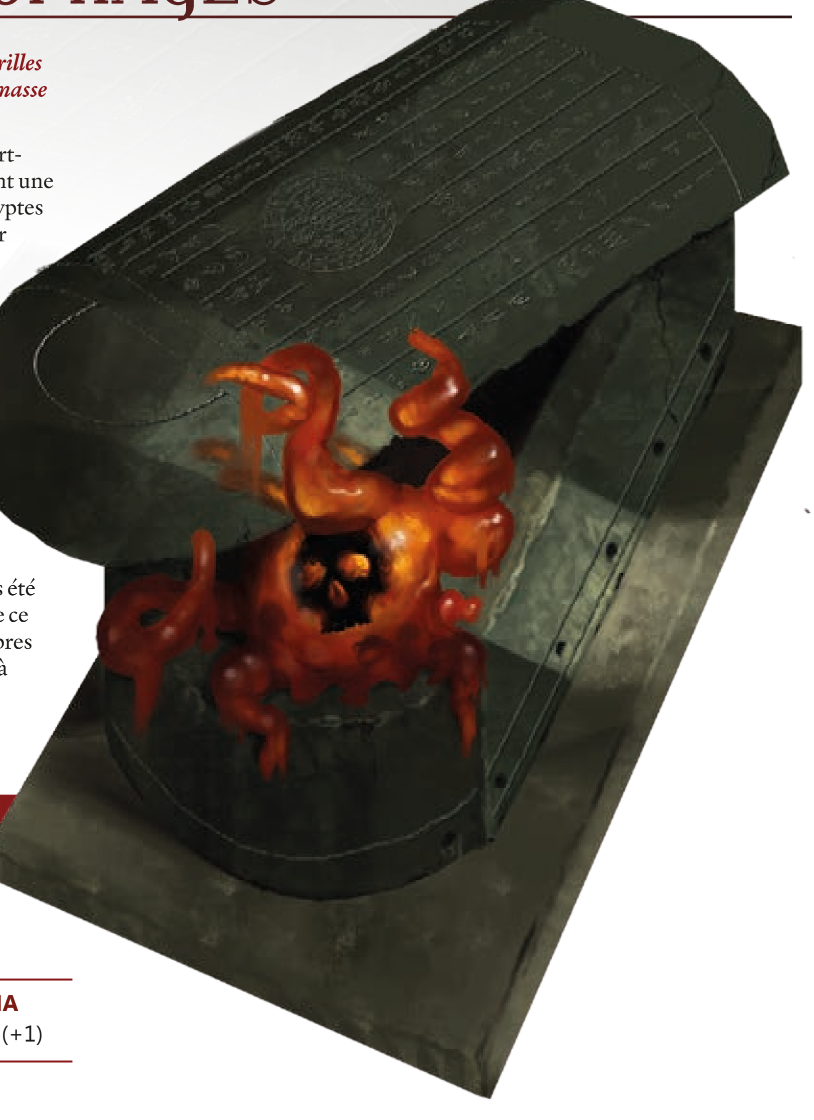
Attaques multiples. Le likho fait deux attaques de griffes.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

Regard perturbateur. Par une action bonus, le likho tourne son regard vers une unique créature située dans son champ de vision et lui porte temporairement malheur. La cible est désavantagée lors des jets d'attaque et de sauvegarde et des tests de compétence jusqu'à la fin de son prochain tour.



Limon des sarcophages



Le sarcophage s'ouvre sur une étrange lumière scintillante. Des vrilles d'un ectoplasme ambré glacé s'étendent en ondulant depuis une masse frémissante au centre de laquelle on aperçoit un crâne noirci.

Limon vigilant. Le limon des sarcophages est un gardien mort-vivant informe protégeant les tombes des puissants et déchaînant une terrible vengeance sur tous ceux qui voudraient souiller leurs cryptes antiques. Il bouillonne d'une énergie maléfique et son crâne noir conserve une forme de vigilance basique.

Origines confuses. De nombreux sages pensent que le premier limon des sarcophages est né par accident, lors du rituel de création d'une momie qui a donné vie au contenu figé des vases canopes au lieu du corps momifié prévu. D'autres affirment qu'il a été créé par un puissant pharaon nécromancien bien décidé à trouver la sentinelle alchimique parfaite pour garder sa crypte.

Mort aux pilleurs de sépultures. Ces limons ectoplasmiques sont le fléau des cambrioleurs et un danger permanent pour les excavateurs et les antiquaires qui explorent les ruines et les tombes. Leur rituel de création n'a pas été entièrement oublié : les nécromanciens modernes créent encore ce genre d'abominations mortes-vivantes pour atteindre leurs propres objectifs et les pilleurs de tombes imprudents sont transformés à leur tour en limons.

De nature morte-vivante. Un limon des sarcophages n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ou de dormir.

LIMON DES SARCOPHAGES

Mort-vivant de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 11

Points de vie 102 (12d8 + 48)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	3 (−4)	12 (+1)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Sag +4, Cha +4

Compétence Discrétion +4

Résistance aux dégâts d'acide, nécrotiques

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états aveuglé, charmé, assourdi, épuisé, terrorisé, empoisonné, à terre

Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 11

Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler

Dangerosité 5 (1 800 PX)

Informe. Le limon des sarcophages peut traverser un espace étroit d'au minimum 2,5 centimètres de large sans se faufiler.

ACTIONS

Attaques multiples. Le limon des sarcophages utilise présence terrifiante, regard corrupteur et fait deux attaques de coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (2d6 + 2) dégâts contondants plus 14 (4d6) dégâts d'acide.

Présence terrifiante. Toutes les créatures que choisit le limon des sarcophages, qui se trouvent dans un rayon de 18 mètres autour de lui et sont conscientes de sa présence doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 ou être terrorisées pendant 1 minute. Une créature terrorisée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit. Si une cible réussit son jet de sauvegarde ou que l'effet se termine pour elle, elle est immunisée contre la présence terrifiante du limon pendant les 24 heures qui suivent.

Regard corrupteur. Le limon des sarcophages vise une créature située dans son champ de vision et dans un rayon de 9 mètres. Si cette cible voit le limon, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, sans quoi elle subit 14 (4d6) dégâts nécrotiques et voit son total maximum de points de vie se réduire d'un montant égal aux dégâts reçus. Si cet effet réduit le maximum de points de vie d'une créature à 0, elle meurt et son cadavre se change en limon des sarcophages dans les 24 heures. Cette réduction persiste jusqu'à ce que la créature finisse un long repos ou qu'elle bénéficie du sort *restauration supérieure* ou d'une magie similaire.

Linceul

Un linceul ressemble beaucoup à ce qu'il était de son vivant, hormis qu'il est translucide et immatériel et que sa voix est très faible.

Esprits amers. Le linceul est une créature transitoire, vestige d'un être malveillant décédé qui refuse de reposer en paix, mais n'est pas assez puissant pour se changer en ombre. C'est un ennemi agressif de toutes les créatures vivantes et de la lumière donneuse de vie. Il se fond naturellement dans les ténèbres, mais ses contours se dessinent vivement sous une lumière vive.

Minces contours. Un linceul ressemble aux contours fluctuants de la silhouette qu'il possédait de son vivant, sa taille et sa corpulence ne changeant pas.

Répétitions. Un linceul est incapable de mener une conversation, mais on peut parfois l'entendre murmurer cruellement un nom, un mot ou une phrase qu'il répète encore et encore, quelque chose qui devait avoir une signification pour lui de son vivant.

De nature morte-vivante. Le linceul n'a pas besoin de respirer, manger, boire ni dormir.

LINCEUL

Mort-vivant de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 9 (2d8)

Vitesse 0 m, vol 9 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (–3)	13 (+1)	10 (+0)	2 (–4)	10 (+0)	8 (–1)

Compétence Discrétion +3

Vulnérabilité aux dégâts radiants

Résistance aux dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre, de tonnerre ; contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques qui ne sont pas en argent

Immunité contre les dégâts nécrotiques, de poison

Immunité contre les états épuisé, terrorisé, empoigné, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langue commun

Dangerosité 1/8 (25 PX)

Informe. Le linceul peut traverser un espace étroit d'au minimum 2,5 cm de large sans se faufiler.

Évolution en ombre. Un linceul se change instantanément en ombre dès qu'il a causé 12 points de dégâts. Les dégâts qu'il a subis sont soustraits du total de points de vie ou de caractéristique de l'ombre.

Discrétion du linceul. Quand le linceul se trouve dans les ténèbres ou sous une faible lumière, il peut accomplir l'action se cacher par une action bonus.

Faiblesse face à la lumière du soleil. Sous la lumière du soleil, le linceul est désavantagé sur les jets d'attaque, les tests de caractéristiques et les jets de sauvegarde.

Actions

Drain de force. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 3 (1d4 + 1) dégâts nécrotiques et la valeur de Force de la cible est réduite de la moitié de ce montant. La cible meurt si cela réduit sa Force à 0, sinon la réduction dure jusqu'à ce que la cible termine un court ou un long repos. Si un humanoïde non mauvais décède suite à cette attaque, une ombre se lève de son cadavre 1d4 heures plus tard.



Lindwurm

Enroulée comme un tire-bouchon, la silhouette ophidienne du lindwurm s'avance en sifflant, glissant sur la glace à l'aide de ses longues griffes, sa gueule grande ouverte empestant comme un cimetière.

Vif et lisse comme la glace. Le lindwurm a un long corps et des mâchoires de crocodile, mais il glisse à toute allure sur la terre ferme grâce à ses pattes malingres. Ses longues griffes incurvées fonctionnent comme des patins ou de petits skis quand il évolue sur la glace. Là, peu de créatures peuvent rivaliser avec lui en matière de vitesse.

Chasseurs des mers. Dans la nature, les lindwurms chassent en meute, guettant les baleines et les phoques qui remontent à la surface ou les pêcheurs sans méfiance. Ils utilisent les mêmes tactiques que les loups et aiment surprendre leurs ennemis. Ils sont assez rusés pour dépasser leur proie à toute allure, arrachant un morceau au passage d'un coup de dents ou l'emportant dans leur queue puissante.

LINDWURM

Dragon de Grande taille, neutre mauvais

Classe d'armure 15

Points de vie 136 (16d10 + 48)

Vitesse 12 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	20 (+5)	16 (+3)	6 (–2)	12 (+1)	8 (–1)

Jets de sauvegarde For +7, Dex +8, Con +6

Compétences Acrobaties +8, Athlétisme +8, Perception +4, Discrétion +9

Vulnérabilité aux dégâts de feu

Immunité contre les dégâts de froid

Immunité contre les états paralysé, à terre, inconscient

Sens vision dans le noir 18 m, perception des vibrations sur la glace 36 m, Perception passive 14

Dangerosité 5 (1 800 PX)

Fièvre du lindwurm. Si une créature est infectée par cette maladie suite à une morsure de lindwurm, elle gagne un niveau d'épuisement une heure après la contamination. Elle doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 après chaque long repos. Sur un échec, elle gagne un niveau d'épuisement et ne récupère pas de dé de vie grâce au repos. Si elle réussit, elle se débarrasse d'un niveau d'épuisement et récupère des dés de vie normalement grâce au long repos. Si elle arrive à supprimer tous ses niveaux d'épuisement en réussissant des jets de sauvegarde, elle guérit de sa maladie.

Patineur agile. Un lindwurm ne subit pas de malus lié au terrain difficile sur la glace. Il est immunisé contre les effets du sort *graisse*.

Ventre de serpent. Si le lindwurm est allongé le ventre contre la glace, il perçoit l'approche d'une créature grâce aux vibrations qu'elle provoque, ce qui lui donne la perception des vibrations.

Actions

Attaques multiples. Le lindwurm fait une attaque de morsure, une attaque de griffes et une attaque de comprimer.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14, sans quoi elle contracte la fièvre du lindwurm.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 17 (3d8 + 4) dégâts tranchants.

Comprimer. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts contondants et la cible est empoignée (évasion DD 14). La cible est entravée et le lindwurm incapable d'en comprimer une autre tant que l'empoignade se poursuit.



Liosalfar

Un rideau de couleurs ondoyantes prend une forme humanoïde. Son corps rappelle un kaléidoscope où scintillent des motifs hypnotiques.

Parfois appelés « elfes de lumière » en raison de leur apparence vaguement elfique, ces métamorphes énigmatiques s'installent à la lisière du monde, là où la réalité ploie et les lois de la physique s'effilochent. Leur corps mutable est entièrement composé de couleurs changeantes. Ils communiquent entre eux à l'aide de motifs changeants et de teintes variées, mais parlent aux autres races d'une voix qui résonne et rappelle une chorale, semblant émaner de partout et nulle part à la fois.

Serviteurs du destin. Leurs objectifs semblent souvent anodins ou étonnants, mais ils ont aussi brisé des montagnes et renversé des empires. Beaucoup croient qu'ils sont des agents du destin, d'autres qu'ils sont motivés par une esthétique étrangère ou font les choses pour s'amuser.

Vision des motifs. Les gens ayant discuté avec des liosalfars disent qu'ils parlent comme si toute existence était une mer de motifs et de couleurs à disposer en formes harmonieuses. Ils saisissent à peine les problématiques des mortels.

Ennemis des ramags. Les liosalfars sont depuis longtemps rivaux des ramags et de leurs portails et les traitent de « corrupteurs de motifs ».

De nature élémentaire. Un liosalfar n'a pas besoin de respirer, manger, boire ni dormir.

LIOSALFAR

Élémentaire de Grande taille, neutre

Classe d'armure 17

Points de vie 110 (20d10)

Vitesse vol 18 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	25 (+7)	10 (+0)	18 (+4)	18 (+4)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +10, Con +3, Int +7, Sag +7, Cha +4

Compétences Arcanes +7, Perspicacité +7, Perception +7

Résistance aux dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre, de tonnerre ; contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les dégâts de poison, psychiques, radiants

Immunité contre les états aveuglé, charmé, épuisé (voir le pouvoir forme lumineuse), empoigné, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé, inconscient

Sens vision dans le noir 36 m, vision parfaite 18 m, Perception passive 17

Langues commun, céleste, élémentaire, elfique, géant

Dangerosité 8 (3 900 PX)

Mentalité étrangère. La conscience exotique du liosalfar l'immunise contre les effets psychiques. Une créature qui tente de lire ses pensées est confuse pendant 1 round.

Vulnérabilité aux ténèbres. Les ténèbres magiques blessent le liosalfar. À chaque fois qu'il commence son tour au sein de ténèbres magiques, il subit 2d10 dégâts nécrotiques, ou la moitié seulement s'il réussit un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. Il n'aime pas l'obscurité naturelle, mais elle ne le blesse pas.

Déplacement intangible. Un liosalfar peut se déplacer au travers des autres créatures et des objets comme s'il s'agissait d'un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour au sein d'un objet.

Incantation innée. Le liosalfar utilise l'Intelligence comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *augure, couleurs dansantes, lumières dansantes, détection de la magie, illumination, lumière, image silencieuse, épargner les mourants*

2/jour chacun : *modifier son apparence, flou, divination, motif hypnotique, embruns prismatiques, rayon ardent*

1/jour chacun : *terrain hallucinatoire, changement de plan, rayon de soleil*

Forme lumineuse. Un liosalfar est entièrement composé de lumière. Il est intangible et n'est pas sujet aux dégâts de caractéristique, à la métamorphose, la pétrification ou les attaques modifiant sa forme.

Lueur prismatique. Un liosalfar émet une lumière arc-en-ciel équivalant au sort *lumière du jour*. Il ne peut pas l'éteindre sans mourir, mais peut, à volonté, la réduire au niveau d'une torche. Même quand il utilise *modifier son apparence*, il émet une lueur diffuse qui se repère dans les ténèbres ou sous une faible lumière.



Actions

Attaques multiples. Le liosalfar fait deux attaques de contact perturbateur.

Contact perturbateur. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 26 (4d12) dégâts radiants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 ou être étourdie pendant 1 round.

Les liosalfars de Midgard

Autrefois, les liosalfars étaient les protecteurs du royaume elfique de Thorn. Ils résident dans les lumières septentrionales qui scintillent au-dessus de l'Hyperborée. Ce sont les défenseurs distants de ce royaume perdu, mais ils passent le plus clair de leur temps à voyager entre Midgard et les autres plans d'existence. Ils ont un don pour les symboles et sont par nature des explorateurs et des fouineurs.

Locus élémentaire

Autour d'un locus élémentaire, le sol gronde et se fissure, les pierres roulent, des jets de flammes surgissent du sol et le vent rage. La terre est en colère.

Les esprits de la terre. Les loci élémentaires sont des esprits vivants qui investissent ou incarnent des éléments du paysage ou des caractéristiques géographiques. Ils sont la personnification ultime de la nature, la terre elle-même douée de vie. Ils peuvent être aussi petits qu'une colline de taille modeste et aussi grands qu'un massif entier. On n'a pas encore réussi à déterminer pourquoi ils prennent racine à un endroit plutôt qu'un autre.

De nature entêtée. Les loci élémentaires protègent férocement l'endroit où ils se sont installés. Ils ne tolèrent aucune interférence avec l'ordre naturel et défient quiconque souille le lieu, qu'il s'agisse de mortels, de monstres, ou même de dieux.

De nature élémentaire. Un locus élémentaire n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ou de dormir.

Locus élémentaire

Élémentaire de taille Gigantesque, neutre

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 290 (20d20 + 80)

Vitesse 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
28 (+9)	1 (–5)	18 (+4)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +6, Sag +6, Cha +6

Compétences Nature +6, Perception +6

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants

Immunité contre les dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre, de poison, de tonnerre ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques

Immunité contre les états charmé, épuisé, terrorisé, paralysé, pétrifié, empoisonné, inconscient

Sens vision dans le noir 36 m, perception des vibrations 36 m, Perception passive 16

Langue primordial

Dangerosité 17 (18 000 PX)

Résistance à la magie. Un locus élémentaire est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Immortel. Un locus élémentaire ne vieillit pas et il ne meurt pas quand il est réduit à 0 point de vie. Si le locus élémentaire tombe à 0 point de vie, il est plongé dans un état passif pendant 25 semaines avant de redevenir actif en ayant récupéré l'ensemble de ses points de vie. Les élémentaires qu'il a engendrés continuent de se battre contre les ennemis qui ont attaqué le locus élémentaire. Si aucun ennemi n'est présent, ils défendent la zone où s'est installé le locus élémentaire.

Immense. Un locus élémentaire est plus grand que la majorité des créatures Gigantesques et occupe un emplacement de 18 mètres de côté. Son déplacement n'est affecté ni par la difficulté d'un terrain ni par la présence de créatures de taille Très Grande ou inférieure. D'autres créatures peuvent pénétrer et traverser l'emplacement du locus élémentaire, mais elles doivent réussir un test de Force (Athlétisme) DD 20 tous les 3 mètres. Si elles échouent, elles tombent à terre et ne peuvent pas se déplacer plus loin ce tour-ci.

Engendrement d'élémentaires. Par une action bonus, un locus élémentaire peut perdre 82 points de vie et engendrer un élémentaire d'air, de terre, de feu ou d'eau pour le servir. Les élémentaires ainsi engendrés sont soumis à la volonté de leur créateur et ne sont pas entièrement indépendants. Le type d'élémentaire qu'un locus élémentaire peut engendrer dépend du terrain qu'il incarne. Par exemple, un locus élémentaire du désert peut engendrer des élémentaires de terre, de feu et d'air, mais pas d'eau.

Monstre assiégeur. La quantité de dégâts qu'un locus élémentaire inflige aux objets et aux structures est doublée.

Actions

Attaques multiples : Le locus élémentaire fait deux attaques de coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +15 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 36 (6d8 + 9) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 23, sans quoi elle tombe à terre.

Les loci élémentaires à Midgard

Les loci élémentaires sont vénérés par les Tamasheq comme des divinités mineures, presque aussi puissantes que les seigneurs du Vent eux-mêmes. Les ensorceleurs de Kush tentent de capturer et d'asservir des loci depuis des décennies. Jusqu'ici, leurs tentatives se sont révélées infructueuses, mais ils deviennent à chaque fois plus téméraires et proches d'atteindre leur but.



Lorelei



Allongées sur un grand rocher de rivière ou dans un creux à l'abri du courant, ces fées sculpturales appellent les voyageurs et les chevaliers errants d'une voix plaintive. Pourtant, elles convoitent uniquement le dernier souffle d'un noyé.

Mort aux hommes. Ces cruelles sirènes des rivières rivalisent entre elles pour manipuler et détruire les voyageurs masculins. Leur race est née d'un antique serment prêté au Roi de la Rivière et leur cruauté découle de leur mémoire raciale. La lorelei joue souvent avec sa proie pendant des jours avant de l'attaquer. Quand l'opportunité se présente, elle entraîne les guerriers en armure lourde au fond de l'eau, les embrassant alors qu'ils se noient.

Humanoïdes voluptueuses. Les légendes décrivent les cheveux blonds et la peau diaphane des loreleis, mais elles sont bien plus diverses, toutes plus voluptueuses les unes que les autres. La plupart ressemblent à des humaines sensuelles, mais chacune peut aussi se faire passer pour une elfe, une naine et parfois même une orque ou une hobgobeline, adoptant l'apparence de ses proies les plus fréquentes.

Ignorer les femmes. Les voyageuses n'intéressent pas les loreleis. Les pouvoirs des sirènes les affectent aussi bien que les hommes, mais les loreleis ne ressentent pas le besoin de les détruire. Une femme qui voyage seule ou avec un groupe entièrement féminin peut traverser le territoire d'une lorelei en toute sécurité et même établir un contact pacifique ; en revanche, une femme qui protège un homme est considérée comme une traîtresse et déclenche la colère des loreleis.

LORELEI

Fée de taille Moyenne, chaotique mauvaise

Classe d'armure 15 (18 avec armure du mage)

Points de vie 76 (9d8 + 36)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	21 (+5)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	23 (+6)

Jets de sauvegarde Dex +8, Cha +9

Compétences Supercherie +9, Représentation +9, Perception +9

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues commun, sylvestre

Dangerosité 5 (1 100 PX)

Présence séduisante. Tous les humanoïdes dans un rayon de 9 mètres autour de la lorelei qui la regardent directement doivent réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 17, sans quoi ils la rejoignent par le plus court chemin, sans se soucier du danger. Cette attirance se dissipe dès que la personne arrive à 1,50 mètre de la lorelei. Une créature peut éviter cet effet pendant un round entier si elle détourne le regard au début de son tour, mais elle est désavantagée sur les jets d'attaques et autres directement dirigés contre la lorelei jusqu'au début de son prochain tour. La lorelei peut supprimer ou activer ce pouvoir par une action bonus. Une personne qui réussit son jet de sauvegarde contre cet effet ne peut plus être affectée ainsi par la même lorelei pendant 24 heures.

Grâce surnaturelle. La lorelei applique son modificateur de Charisme au lieu du modificateur normal à tous ses jets de sauvegarde.

Esprit aquatique. La lorelei est sous l'effet de *liberté de mouvement* dès qu'elle est en contact avec une étendue d'eau.

Incantation. La lorelei est une lanceuse de sorts de niveau 8. Elle utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Elle n'a pas besoin de composante matérielle pour lancer ses sorts. Voici les sorts d'ensorceleur qu'elle a préparés :

Tours de magie (à volonté) : *détection de la magie, assistance, lumière, réparation, bouffée de poison, prestidigitation*

Niveau 1 (4 emplacements) : *compréhension des langues, nappe de brouillard, armure du mage, rayon empoisonné*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, pas brumeux, suggestion*

Niveau 3 (3 emplacements) : *motif hypnotique, forme gazeuse, marche sur l'eau*

Niveau 4 (2 emplacements) : *dominer une bête, tempête de grêle*

ACTIONS

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d4 + 5) dégâts perforants.

Charme. La lorelei vise un humanoïde situé dans son champ de vision et un rayon de 9 mètres. Si la cible voit ou entend la lorelei, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 contre cette magie, sans quoi la lorelei la charme. La cible charmée considère la lorelei comme son unique amour, à écouter et protéger. Elle n'est pas sous le contrôle de la lorelei, mais considère ses requêtes et ses actions le plus favorablement possible.

À chaque fois que la cible subit des dégâts à cause de la lorelei ou de ses compagnons, directement ou indirectement, elle répète le jet de sauvegarde et met fin à l'effet en cas de réussite. Sinon, l'effet dure 24 heures ou jusqu'à ce que la lorelei se fasse tuer, se trouve sur un plan d'existence différent de celui de la cible ou mette fin à l'effet par une action bonus.

Regard étourdissant. D'un regard, la lorelei perturbe mentalement une créature dans un rayon de 9 mètres. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17, sans quoi elle est étourdie pendant 2 rounds. Une cible qui réussit son jet de sauvegarde contre cet effet ne peut plus être affectée ainsi par la même lorelei pendant 24 heures.

Loxoda

Les humains et les gnolls appellent souvent les loxodas « centaures éléphants ». Ce sont des créatures massives qui mêlent le torse d'un ogre au corps d'un éléphant. Elles détestent et craignent tous les étrangers et vivent dans de vastes plaines et dans la brousse.

Familles nomades. Les loxodas vivent en petits troupeaux de 2 à 3 familles étendues. Plusieurs de ces communautés se rassemblent régulièrement, permettant à leurs membres de passer de l'une à l'autre lorsqu'ils grandissent. Les loxodas n'ont pas de foyer permanent, les familles se déplacent vers de nouvelles zones quand elles ne trouvent plus à manger. Voraces, ils dépouillent rapidement les arbres de leurs feuilles et chassent et cuisinent des éléphants entiers. Ils dévorent aussi bien la viande que la végétation.

Souvent sous-estimés. Nombre de gens pensent que les loxodas sont aussi bêtes que les ogres auxquels ils ressemblent. C'est une grave erreur, car les centaures éléphants sont plutôt intelligents. Leur équipement très simple et leur mode de vie basique ne découlent pas d'un manque de talent ou de connaissances, mais de leur isolationnisme et de leur xénophobie. À cause de leur grande taille et de leur corps de quadrupède, ils ont du mal à extraire du minerai métallifère et rejettent violemment toute idée de communication et de commerce avec autrui. Le peu de métal dont ils disposent vient des cadavres de leurs proies ou de pillages dans des villages nains, humains ou gnolls.

Défenses vestigiales. Tous les loxodas ont des défenses incurvées. Elles sont trop petites pour servir ne serait-ce que lors d'un combat rituel, mais sont souvent ornées de gravures, d'incrustations ou de teintures selon un motif propre à leur famille. Chaque individu modifie ce motif avec ses marques personnelles, souvent inspirées de moments essentiels de sa vie. Quelques loxodas portent sur leurs défenses des anneaux d'or ou des bracelets sertis de gemmes volés à d'autres humanoïdes, en guise de trophées. Une matriarche a souvent de longues chaînes faites de ces ornements, pour indiquer son statut et son âge avancé.

Un loxoda mesure 5,50 mètres pour près de 10 tonnes.

LOXODA

Créature monstrueuse de Très Grande taille, neutre mauvaise

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 147 (14d12 + 56)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	12 (+1)	19 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)

Compétence Survie +5

Sens Perception passive 12

Langue loxodan

Dangerosité 6 (2 300 PX)

Charge écrasante. Si le loxoda se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une créature de Grande taille ou supérieure et lui porte une attaque de pas pesant, il est avantagé sur cette dernière. Si cette attaque touche, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15, sans quoi elle tombe à terre.

Actions

Attaques multiples. Le loxoda fait deux attaques, mais pas plus d'une de maillet d'armes ou de javeline.

Maillet d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 25 (6d6 + 4) dégâts contondants.

Pas pesant. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 20 (3d10 + 4) dégâts contondants.

Javeline. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 14 (3d6 + 4) dégâts perforants.



Lynx vaporeux

Ce grand félin s'avance sans bruit, des volutes de fumée s'élevant de sa fourrure grise et soyeuse, laissant des tourbillons brumeux dans son sillage. Ses yeux sont tantôt des orbes pâles et ternes, tantôt deux fentes d'un noir de pois. Ses babines se retroussent sur un sourire carnassier tandis que son corps se fond dans la brume.

Diviser pour mieux chasser. Le lynx vaporeux est un chasseur capricieux. Fourbe, manipulateur et malicieux, il joue avec ses proies avant de les tuer. Il n'apprécie guère les combats en face à face et préfère disparaître dans la brume avant de revenir harceler ses victimes. Il profite de sa capacité à solidifier et empoisonner le brouillard alentour pour diviser les groupes importants en petites unités plus faciles à gérer.

Terreur des marais. La tactique du lynx vaporeux lui a valu une sinistre réputation et quelques primes sur la tête. De plus, sa nature magique lui donne de la valeur auprès des pratiquants des arts ésotériques et son épaisse fourrure a poussé nombre de pelletiers à se lancer dans une chasse à laquelle ils n'étaient pas prêts. Les lynx vaporeux évitent donc la civilisation, car ils craignent les représailles organisées. Ils rôdent de préférence dans les marais où la brume naturelle facilite la chasse. Et si un humanoïde intelligent passe non loin, ils sont ravis de ce changement de menu.

Bavarder avec son dîner. Bien que les lynx vaporeux vivent en reclus, ils sont intelligents et parlent le commun et le sylvestre. Ils sont très orgueilleux et sont ravis de discuter avec leur repas potentiel pour le rabaisser et l'effrayer. Les survivants d'une rencontre avec un lynx vaporeux mentionnent invariablement ses provocations constantes et son besoin d'autoglorification.

Lynx vaporeux

Créature monstrueuse de Grande taille, chaotique neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 127 (15d10 + 45)
Vitesse 15 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	18 (+4)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Compétences Discrétion +7, Perception +4
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues commun, sylvestre
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Incantation innée. Le lynx utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée. Il peut lancer les sorts suivants sans composantes matérielles :

3/jour : *forme gazeuse*

Constitution brumeuse. Le lynx vaporeux passe son temps sous forme gazeuse et solide. Sa constitution unique l'immunise contre toutes les attaques et tous les sorts liés au brouillard ou au gaz, y compris les siens. Le lynx vaporeux voit parfaitement à travers la brume, le brouillard ou les sorts tels que *nappe de brouillard* rendant la visibilité faible ou nulle.

Actions

Attaques multiples. Le lynx vaporeux fait une attaque de morsure et deux attaques de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 17 (3d8+4) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8+4) dégâts tranchants.

Souffle empoisonné (Recharge 5-6). Le lynx vaporeux souffle du brouillard empoisonné dans un rayon de 12 mètres, ce qui rend la visibilité nulle dans une zone sphérique autour de lui. Toute créature qui respire et termine son tour dans le brouillard doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14, sans quoi elle est empoisonnée pendant 1d4 + 1 rounds.



Mahoru

« Lors de mes voyages dans le Nord, je n'ai jamais rencontré bête plus terrifiante que le mahoru. L'ours blanc possède une majesté distante, le lindwurm une grâce ophidienne, mais le monstre qui arrachait la glace sous nos pieds à coups de dents et déchiquetait tous ceux qui tombaient à l'eau était le fruit d'un cauchemar. Les hommes qu'il attrapait finissaient en lambeaux, comme des bouts de chiffon dans la gueule d'un chien enragé. »

Hybride de poisson et de mammifère, le mahoru mesure 2,50 mètres de long et ressemble à un petit orque, avec un cou de serpent et une tête de phoque.

Crocs et fourrure de valeur. Ses puissantes mâchoires sont garnies de dents triangulaires crantées, idéales pour déchirer la chair et broyer les os. Sa fourrure noire et blanche est très recherchée, car elle tient bien chaud et se révèle imperméable. Les ailerons pectoraux se terminent par de petites pattes griffues. Les skraelings utilisent les crocs des mahorus pour fabriquer des pointes de flèches et des gourdins cloutés de dents. Le mahoru est un animal totem pour nombre de tribus nordiques.

Chasse entre les icebergs. Cousin du bunyip, le mahoru rôde dans les estuaires et sur les côtes du Nord, chaque été il chasse entre les blocs de glace épars. Il se cache sous la surface et emporte des morceaux de nageur ou bondit sur la glace pour la briser ou la faire basculer et envoyer sa proie à l'eau. Si besoin, il rôde sur les plages et les berges de rivières en quête de charognes ou de proies imprudentes.

En couple ou en meute. Les mahorus travaillent en couple pour rassembler leurs proies, qu'il s'agisse de poissons et de phoques ou de créatures plus imposantes comme des humains en kayak ou même des ours polaires. Ils rongent les ponts de glace et la surface gelée des lacs et des rivières pour créer des plaques de glace fragilisées qui jettent leurs victimes dans leur gueule béante.

MAHORU

Créature monstrueuse de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 91 (14d8 + 28)
Vitesse 3 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	19 (+4)	14 (+2)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Compétences Perception +3, Discrétion +6
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 3 (700 PX)

Amphibie. Le mahoru respire à l'air libre et sous l'eau.

Vue et odorat aiguisés. Le mahoru est avantagé sur les tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue ou l'odorat.

Tactique de meute. Le mahoru est avantagé sur les jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle et n'est pas neutralisé.

Frénésie sanguinaire. Le mahoru est avantagé sur les jets d'attaque au corps à corps contre une créature qui ne possède pas la totalité de ses points de vie.

ACTIONS

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 20 (3d10 + 4) dégâts tranchants.

Rugissement. Quand un mahoru rugit, toutes les créatures qui l'entendent et se trouvent dans un rayon de 9 mètres autour de lui doivent faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14. Celles qui échouent sont terrorisées jusqu'à la fin du prochain tour du mahoru. Celles qui ratent le jet de sauvegarde de 5 ou plus sont également paralysées pendant la même durée. Celles qui réussissent le jet sont immunisées contre le rugissement de tous les mahorus pendant 24 heures.

Morsure vorpale. Les mâchoires en dents de scie du mahoru sont conçues pour le démembrement. Quand le mahoru réussit un coup critique, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14, sans quoi elle perd un membre. Lancez le dé dans la table suivante :

1d12	Résultat
1-2	main droite
3-4	main gauche
5-6	pied droit
7-8	pied gauche
9	avant-bras droit
10	avant-bras gauche
11	tibia droit
12	tibia gauche

Mallqui

La peau tendue comme du vélin sur des membres flétris, une silhouette humanoïde desséchée vêtue de splendides atours émerge d'une tour funéraire. Soudain, l'air devient si sec que les yeux piquent et les lèvres se craquellent. Cette imposante silhouette a des points de lumière jaune en guise d'yeux.

Momies des plateaux froids. Les habitants des froids plateaux montagneux privés de pluie profitent de leur climat aride pour momifier leurs morts honorés, sans recourir à l'embaumement et aux processus de conservation des pays plus chauds. Pour conserver les connaissances et la place de leurs ancêtres dans l'après-vie, les morts restent parmi eux en tant que conseillers et invités d'honneur les jours de fête.

Juges morts-vivants. Les mallquis ne sont pas considérés comme maléfiques, bien qu'ils puissent se montrer sévères à l'égard de ceux qui transgressent les idéaux de leur culture.

Icônes de croissance. À cause de leur capacité à absorber l'humidité de l'air, ils sont considérés comme des conduits de la fertilité de la terre. « Mallqui » veut aussi dire « jeune arbre » dans la langue de leurs créateurs.

De nature morte-vivante. Un mallqui n'a pas besoin de respirer, manger, boire ni dormir.



MALLQUI

Mort-vivant de taille Moyenne, loyal neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 120 (16d8 + 48)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	9 (−1)	16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Int +3, Cha +5

Compétences Histoire +3, Perspicacité +6, Religion +3

Résistance aux dégâts de froid, de foudre ; contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les dégâts nécrotiques, de poison

Immunité contre les états charmé, épuisé, terrorisé, paralysé, empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues celles qu'il parlait de son vivant

Dangerosité 8 (3 900 PX)

Régénération. Au début de chacun de ses tours, le mallqui récupère 10 points de vie. Si le mallqui subit des dégâts à cause de sa réaction à l'eau, sa régénération ne fonctionne pas au début de son prochain tour. Il meurt seulement s'il commence un tour avec 0 point de vie et ne se régénère pas.

Incantation innée. Le mallqui utilise la Sagesse comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants sans composantes matérielles :

À volonté : *druidisme, produire une flamme*

4/jour chacun : *création ou destruction d'eau, enchevêtrement*

2/jour : *localiser des animaux ou des plantes*

1/jour chacun : *dissipation de la magie, croissance végétale, mur de vent*

Réaction à l'eau. La chair du mallqui se putréfie et se dissout rapidement si elle se gorge d'eau comme suit :

- Aspersion avec une outre d'eau ou assimilé : 1d10 dégâts
- Attaque par une créature faite d'eau : dégâts normaux plus 1d10 dégâts
- Pluie : 2d10 dégâts par round (jet de sauvegarde de Dextérité DD 11 pour réduire de moitié)
- Immersion dans l'eau : 4d10 dégâts par round (jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 pour réduire de moitié)

Vous pouvez utiliser le DD du jet de sauvegarde du sort utilisé pour invoquer ou contrôler l'eau qui blesse le mallqui à la place de ceux indiqués.

Actions

Attaques multiples. Le mallqui peut utiliser son aura xérique et faire deux attaques de contact desséchant.

Contact desséchant. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 20 (5d6 + 3) dégâts nécrotiques.

Aura xérique. Toute créature dans un rayon de 6 mètres autour du mallqui doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, sans quoi elle subit 11 (2d10) dégâts nécrotiques et gagne un niveau d'épuisement. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée contre l'aura xérique du mallqui pendant 24 heures.

Explosion xérique. *Attaque de sort à distance :* +7 pour toucher, portée 9/27m, une cible. *Touché :* 13 (3d6 + 3) dégâts nécrotiques.

Malphas

Le malphas est un redoutable guerrier féerique ailé à l'œil vif, vêtu de beaux atours. Son épée longue possède souvent un pommeau ornementé ou un fourreau luxueux. Chez les fées, on les appelle souvent les corbeaux de tempête, ce qui veut dire porteurs de mauvaises nouvelles.

Dévoués aux fées des ombres. Élevés l'épée à la main, les malphas sont de féroces combattants qui servent sans faillir l'aristocratie des fées des ombres.

Messagers. Très laconiques, ils servent pourtant parfois de messagers et d'émissaires, bien que le choix de les envoyer en dise plus long que le contenu du message.

MALPHAS (CORBEAU DE TEMPÊTE)

Fée de taille Moyenne, neutre mauvaise

Classe d'armure 16 (armure de cuir clouté)

Points de vie 120 (16d8 + 48)

Vitesse 12 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	19 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +6, Sag +4, Cha +5

Compétence Perception +4

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues commun, géant, homme-corbeau, sylvestre

Dangerosité 6 (2 300 PX)

Incantation innée. Le malphas utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *projectile magique*

1/jour : *hâte*

Sensibilité à la lumière du soleil. Un malphas est désavantagé lors de ses jets d'attaque et de Sagesse (Perception) basés sur la vue s'il est exposé à la lumière du soleil.

Terreur nocturne (1/round). Immédiatement après avoir réussi une attaque de corps à corps, le malphas peut, par une action bonus, lancer un projectile magique sur la même cible à travers son épée.

Formé à l'escrime. Le malphas s'entraîne au combat dès son plus jeune âge. Il maîtrise toutes les armes de corps à corps de guerre et à distance.

ACTIONS

Attaques multiples. Un malphas fait trois attaques à l'épée longue.

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants.

RÉACTIONS

Appel des ombres. Un malphas peut lancer *projectile magique* en réaction lorsqu'il est touché par une attaque d'arme à distance.



Mamura

Cette petite monstruosité mêle les pires éléments d'une grenouille morte et d'un poisson pourri. Elle est visqueuse, écailleuse, vaguement humanoïde et possède trois bras terminés par des pinces disposés autour de son torse. Ses ailes de chauve-souris vertes et gluantes semblent trop petites pour la porter, et pourtant elle vole.

Esprits des champs pervertis. Les mamuras sont des fées perverties des étendues magiques désolées et des plaines arides. Autrefois, elles étaient des pixies bienveillantes appelées « polevoïs » ou « esprits des champs », mais elles ont voué leur âme à une sinistre déesse qui les a corrompues avec son immonde magie. À présent, ce sont des êtres déformés, étrangers à ce monde.

Croisement dimensionnel. La mamura est décalée d'un degré par rapport aux cinq dimensions habituelles. Elle semble donc toujours floue et indistincte, même en pleine lumière, et paraît translucide si la lumière est faible.

Elle marmonne sans cesse, mais ses paroles n'ont aucun sens. Son esprit opère dans de multiples dimensions temporelles et spatiales, ce qui lui permet de communiquer avec des créatures des Royaumes Au-Delà. Ses marmonnements ont donc parfois des vertus prophétiques, mais bien peu peuvent les déchiffrer.

Fidèles du prophète. Elles s'associent parfois avec de puissantes tribus gobelines ou des ensorceleurs maléfiques de contrées désolées dans un but connu d'elles seules.

MAMURA

Aberration (fée) de Petite taille, neutre mauvaise.

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 97 (13d6 + 52)

Vitesse 6 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (–1)	18 (+4)	19 (+4)	17 (+3)	11 (+0)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +7, Cha +6

Compétences Acrobaties +7, Perception +6, Discrétion +7

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 16

Langues commun, elfique, gobelin, sylvestre, langue du Vide

Dangerosité 6 (2 300 PX)

Vision à 360°. Un assaillant n'est jamais avantagé sur une attaque et n'inflige pas de dégâts supplémentaire à la mamura s'il a des alliés proches.

Résistance à la magie. La mamura est avantagée lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Ami des ténèbres. Dans les ténèbres ou la lumière faible, la mamura est avantagée sur les tests de Discrétion. Elle peut tenter de se cacher par une action bonus à la fin de son tour si elle se trouve dans les ténèbres ou une lumière faible.

Distraction. À cause de l'aura étrangère et inquiétante de la mamura, un lanceur de sorts présent dans un rayon de 6 mètres doit réussir un test de lanceur de sorts DD 14 avant de lancer un sort. S'il échoue, il perd son action, mais pas son emplacement de sort. Il doit aussi faire un test de lanceur de sorts DD 14 pour maintenir sa concentration s'il passe une partie de son tour dans l'aura.

Repli aérien. La mamura ne provoque pas d'attaque d'opportunité quand elle s'envole hors de portée de la zone d'allonge d'un ennemi.

Actions

Attaques multiples : La mamura fait trois attaques de pince et une attaque d'aiguillon caudal.

Pinces. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, portée 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, sans quoi elle est empoisonnée pendant 1 round. La durée de l'empoisonnement est cumulable si la cible rate plusieurs jets.

Aiguillon caudal. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, portée 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8 + 4) dégâts perforants. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou subir 1d6 dégâts de poison. Si elle est aussi empoisonnée par les pinces de la mamura, elle subit 1d6 dégâts de poison supplémentaire au début de chacun de ses tours tant qu'elle est empoisonnée.



Les mamuras de Midgard

Les mamuras sont les servantes de la Chèvre noire des bois et vivent dans l'Ouest Désolé et divers marais et landes fétides. Elles se montrent amicales envers les sélangs et organisent d'étranges rites orgiastiques lors des équinoxes.

Mangedestin

Ces parasites à taille humaine ressemblent à des mille-pattes fantomatiques baignés dans un rayonnement violet intermittent. Leur chair est translucide et leur mâchoire cristalline. Il s'agit clairement de créatures originaires d'un bien étrange plan.

Ravageurs de destinées. Les mangedestins infestent les recoins isolés des plans où ils dévorent les fils du Destin lui-même. Les nornes les considèrent comme des vermines et engagent parfois des voyageurs planaires particulièrement habiles pour traquer ces créatures ou réparer les dégâts qu'elles ont causés. Ces missions leur font courir un risque mortel aux voyageurs des plans. En effet, les mangedestins estiment que la destinée d'un mortel est un mets des plus délicats, riche de savoureuses possibilités.

Propagateurs de rumeurs planaires . Les mangedestins récoltent et échangent de nombreuses informations concernant le destin, l'avenir, ou les heurs, mais il faut leur proposer en échange quelque chose dont la valeur, en termes de destinée, est importante, ou au moins des rumeurs intéressantes concernant les dieux ou les démons.

Chair divinatoire. Si une créature mange la chair d'un mangedestin préparée de manière appropriée, elle peut avoir un aperçu du destin de quelqu'un d'autre.

Mangedestin

Aberration de taille Moyenne, neutre

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 182 (28d8 + 56)

Vitesse 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	18 (+4)	16 (+3)	9 (–1)

Jet de sauvegarde Con +5

Compétences Arcanes +7, Histoire +7, Perspicacité +6, Religion +7

Immunité contre les états charmé, inconscient

Sens vision parfaite 18 m, Perception passive 13

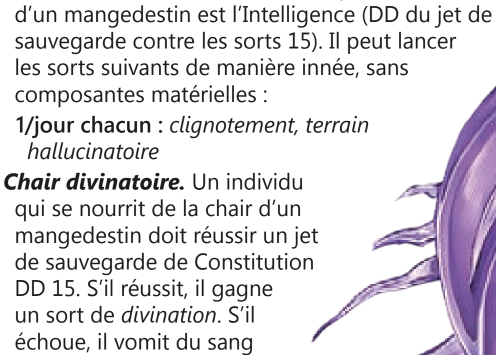
Langue télépathie 30 m

Dangerosité 6 (2 300 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un mangedestin est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

1/jour chacun : *clignotement, terrain hallucinatoire*

Chair divinatoire. Un individu qui se nourrit de la chair d'un mangedestin doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. S'il réussit, il gagne un sort de *divination*. S'il échoue, il vomit du sang et échouera également au prochain jet de sauvegarde qu'il accomplira lors d'un combat.





Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 26 (5d8 + 4) dégâts tranchants plus 11 (2d10) dégâts nécrotiques.

Morsure spectrale. Quand un mangedestin fait un coup critique contre une cible, il ne se contente pas de blesser la créature, mais endommage également les fils de son destin et change ainsi le passé ou le futur de sa victime. La cible doit lancer 1d6 sur le tableau ci-dessous pour chaque coup critique qu'elle n'a pas réussi à annuler à l'aide d'un jet de sauvegarde de Charisme DD 15 :

1	*Voir les alternatives*	Souffre des effets du sort *confusion* pendant 1d4 rounds
2	*Détaché du métier à tisser*	La vitesse du personnage devient aléatoire pendant 4 rounds. Au début de chacun de ses tours, déterminez sa vitesse par un jet de dés : 3d20 x 0,30 m
3	*Souvenirs modifiés*	Perd définitivement et aléatoirement la maîtrise d'une compétence maîtrisée et gagne aléatoirement la maîtrise d'une autre compétence non maîtrisée
4	*Pas si vite*	Perd l'usage d'une de ses aptitudes de classe, déterminée aléatoirement
5	*Potentiel perdu*	Perd un point dans une caractéristique déterminée aléatoirement
6	*Une voie de garage*	L'actuel total de points de vie du personnage devient son maximum de points de vie

Les effets 3 à 6 sont permanents jusqu'à ce que le personnage réussisse un jet de sauvegarde de Charisme. Il répète le jet de sauvegarde après chaque repos long, mais le DD de celui-ci augmente de 1 après chaque tentative, le personnage s'ancrant toujours un peu plus dans sa nouvelle destinée. Sinon, ces nouveaux destins ne peuvent être défaits que par un sort de *souhait* ou une magie comparable.



Mangepoussière



Cette terrible créature a l'apparence d'un imposant chevalier vêtu d'un harnois baroque en résine calcifiée. Son casque est un ovoïde gris uniforme, dénué d'ouvertures pour les yeux ou la bouche, et il manie une épée à deux mains luisante dotée d'une ou plusieurs gueules bardées de crocs et dégoulinantes de salive.

Les mangepoussières peuvent dévorer presque n'importe quoi à l'aide de leur horrible mâchelame animée, y compris la plupart des gemmes et des métaux, mais ils préfèrent la chair et les âmes des mortels à toute autre forme de récompense.

Des compagnies de mercenaires. Les mangepoussières, ou yakat-shi comme on les appelle parfois dans certains vieux textes planaires, parcourent les plans inférieurs et louent leurs services à des archidiables, des seigneurs démons et d'autres dirigeants fiélons, toujours à la recherche d'une chance de tester de nouvelles saveurs et de dévorer des morceaux de choix. Les mangepoussières s'organisent souvent en de petites mais redoutables unités militaires menées par un puissant commandant, appelé le yakat-norog.

Une armure-carapace. De nombreux érudits prennent les mangepoussières pour une obscure variété de fiélons. Il s'agit en réalité d'aberrations échappées d'une lointaine dimension de folie et de cauchemars. Par ailleurs, leur armure n'en est pas véritablement une, mais une résine qu'ils sécrètent et qui se solidifie pour former une carapace aussi solide que de l'acier. Quand elle se fissure, il en sort un sang nacré et la cicatrice qui en résulte est de la même couleur. Les mangepoussières couverts de cicatrices semblent ainsi avoir été damasquinés de nacre, alors qu'il s'agit seulement des traces des nombreuses blessures auxquelles ils ont survécu.

Destructeurs de magie. Les mangepoussières prennent un plaisir particulier à détruire et dévorer les puissantes armes et armures magiques, notamment s'il s'agit d'armes intelligentes ou sacrées et, quand ils se trouvent face à des adversaires qui manient de tels plats de gourmet, ils n'hésitent pas à charger sans se soucier du danger. Ils n'ont que du mépris pour la majorité des autres formes de vie et, au moindre signe de faiblesse, ils n'hésiteront pas à attaquer et dévorer leurs alliés.

Un mangepoussière classique fait 2,10 mètres de haut et pèse plus de 175 kilos. Il ne peut pas parler, mais est capable de communiquer par télépathie avec presque toutes les autres créatures.

MANGEPOUSSIÈRE (YAKAT-SHI)

Aberration de taille Moyenne, neutre mauvaise

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 114 (12d8 + 60)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	10 (+0)	15 (+2)	17 (+3)

Jets de sauvegarde For +9, Con +9, Cha +7

Compétences Athlétisme +9, Intimidation +7, Perception +6

Résistance aux dégâts d'acide, de froid

Immunité contre les dégâts contondants, perforants, de foudre,de poison et tranchants infligés par des armes non magiques

Immunité contre les états aveuglé, empoisonné

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 16

Langues comprend l'abyssal, le commun, l'infernal, la langue du Vide, mais ne peut pas parler ; télépathie 30 m

Dangerosité 9 (5 000 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un mangepoussière est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

3/jour chacun : *liberté de mouvement, blessure, viser juste*

1/jour chacun : *soin des blessures* (de niveau 3), *arme magique* (de niveau 6), *pas brumeux*

Régénération. Au début de chacun de ses tours, le mangepoussière récupère 5 points de vie. S'il subit des dégâts de feu, ce trait n'est pas actif lors de son prochain tour. Le mangepoussière ne meurt que s'il commence un tour à 0 point de vie et ne se régénère pas.

Faim insatiable. Un mangepoussière peut dévorer n'importe quelle substance à l'aide de sa mâchelame, peu importe sa composition, et il n'est jamais rassasié. Il peut même se nourrir de poussière ou de terre (d'où le nom donné aux membres de cette race par différents fiélons). Si la mâchelame d'un mangepoussière est volée, détruite ou qu'il la perd, il meurt lentement de faim.

Lien avec une arme. La mâchelame d'un mangepoussière fait partie de lui. Il peut frapper n'importe quelle créature comme si cette arme était enchantée par magie et faite d'argent, de fer ou de n'importe quelle autre matière permettant de passer outre les immunités ou les résistances de cette créature. Un mangepoussière sait toujours où se trouve sa mâchelame, comme s'il utilisait le sort *localiser une créature*.

ACTIONS

Attaques multiples. Le mangepoussière fait deux attaques de mâchelame ou il fait une attaque de mâchelame et lance blessure.

Mâchelame. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, une cible. *Touché :* 19 (4d6 + 5) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 ou gagner un niveau d'épuisement.

Mangerêve



Cet humanoïde squelettique et à l'apparence loqueteuse ressemble à un monstre de cauchemars. Sous sa forme naturelle, un mangerêve ressemble à peu près à un humain, mais doté d'ailes vestigiales couvertes de quelques plumes, de petites cornes, de dents acérées et de sabots fourchus. Ils utilisent généralement leur magie pour se faire passer pour des membres séduisants d'une race humanoïde.

Attirés par le péché. Les mangerêves sont dévoués à la luxure, la gloutonnerie et la cupidité et ils s'installent généralement dans des casinos, des bordels, des repaires de voleurs ou tout autre endroit où il est facile de parier, de se nourrir et d'accéder à toute sorte de plaisirs. Il arrive parfois que plusieurs mangerêves s'associent pour créer un tel endroit, en particulier à proximité des villes. Certains d'entre eux forment des troupes itinérantes qui présentent toutes sortes d'étrangetés, de fantaisies et de divagations habituelles chez ce genre d'artistes.

Dévoreurs d'espoirs. Les mangerêves attirent les gens dans leurs repaires en leur promettant plaisirs ou richesses, tout en s'assurant que toutes les chances sont de leur côté afin que leurs victimes finissent par se faire entièrement dépouiller. Cependant, les mangerêves ne se contentent pas de voler à leurs victimes leurs richesses physiques, ils les dépossèdent également de leurs espoirs et aspirations. Ils se nourrissent en effet d'émotions et ils ne laissent derrière eux que des malheureux impuissants et prêts à vendre leur âme pour satisfaire leurs vices.

Les seigneurs de la confusion. Les mangerêves, quand ils sont défiés, se révèlent être des adversaires dangereux. Ils utilisent leurs pouvoirs innés pour plonger leurs ennemis dans un état de rêve éveillé et profitent de la confusion qui en résulte pour s'échapper, en laissant leurs adversaires se détruire les uns les autres.



MANGERÊVE

Fiélon de taille Moyenne, loyal mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 75 (10d8 + 30)

Vitesse 9 m, vol 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	18 (+4)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	20 (+5)

Compétences Perspicacité +4, Persuasion +8, Supercherie +8

Résistance aux dégâts de froid, de feu, de foudre ; contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre l'état empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues céleste, commun, draconique, infernal ; télépathie 30 m

Dangerosité 5 (1 800 PX)

Métamorphe. Lors de son tour, un mangerêve peut se métamorphoser en un humanoïde de taille Moyenne ou Petite qu'il a déjà vu, ou reprendre son apparence normale. En dehors de sa taille, il conserve ses statistiques quelle que soit sa forme. Les objets dont il est équipé ou vêtu ne sont pas transformés. Il reprend sa forme normale s'il meurt.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un mangerêve est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *injonction*

3/jour : *suggestion*

ACTIONS

Attaques multiples. Le mangerêve fait une attaque de morsure et une attaque de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d8 + 2) dégâts perforants et la cible est empoignée (évasion DD 12).

Griffes*.* *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 24 (4d10 + 2) dégâts tranchants.

Caresse du mangerêve. Une créature qui, à la fin de son tour, se trouve empoignée par un mangerêve, est entravée jusqu'à la fin de son tour suivant. En outre, elle subit 5 (1d4 + 3) dégâts psychiques et le mangerêve gagne la même quantité de points de vie temporaires.

Parfum de lotus (Recharge 6). Un mangerêve sécrète une substance chimique huileuse que la plupart des créatures trouvent enivrante. Toutes les créatures vivantes qui se trouvent à 9 mètres d'un mangerêve doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 contre le poison ou être empoisonnée pendant 2d4 rounds. Tant qu'elle est empoisonnée, une créature est dans l'état étourdi. Une créature qui a réussi son jet de sauvegarde est immunisée contre le parfum de lotus de ce mangerêve pour 24 heures.

Rêves éveillés (1/jour). Toute créature située dans un rayon de 6 mètres autour d'un mangerêve doit faire un jet de sauvegarde de Charisme DD 16. Sur un échec, une créature entre dans un état de rêve éveillé et se trouve dans l'état confus (comme si elle était sous l'effet du sort confusion) pour 6 rounds. Si une créature peut agir normalement pendant un tour (sur 9 ou 10 pour l'effet de confusion), elle peut refaire son jet de sauvegarde à la fin du tour et l'effet prend fin de manière anticipée sur une réussite.

Manteau vide

Les coutures de ce vêtement sombre, de couleur noire et violette, sont en fils d'or et d'argent. Il semble être de facture elfique. Des volutes de fumée tourbillonnent parfois sous sa capuche rabattue.

Des mouvements silencieux. Un manteau vide ondule et glisse au-dessus du sol, soit de sa propre volonté, soit sur les épaules de son maître. Il est animé de mouvements qui semblent parfois étranges, comme s'il bougeait avec un léger décalage par rapport à celui qui le porte.

Des gardes. Créés par les fées des ombres pour être de discrets gardiens, les manteaux vides sont souvent accompagnés d'une armure animée, comme un valet monolithique, et ils se font alors passer pour un modèle d'exposition.

Serviteurs des ombres. Les nobles fées des ombres portent parfois un manteau vide, qui peut les protéger lors d'une retraite improvisée ou leur prêter main-forte lors d'une tentative d'enlèvement.

De nature artificielle. Un manteau vide n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ou de dormir.

MANTEAU VIDE

Créature artificielle de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 45 (10d8)

Vitesse 0 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	1 (–5)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +2

Compétence Discrétion +4

Vulnérabilité aux dégâts de feu

Résistance aux dégâts contondants

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états charmé, épuisé, terrorisé, paralysé, pétrifié, empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues comprend l'elfique et l'umbral mais ne peut pas parler

Dangerosité 1/2 (100 PX)

Sentinelle diligente. Les manteaux vides ont été conçus pour monter la garde contre les intrus. Ils sont avantagés lors de leurs tests de Sagesse (Perception).

Assemblage d'ombres. Les manteaux vides sont le fruit d'une soigneuse confection à l'aide de la substance des ombres. S'ils reçoivent un coup critique, ils explosent puis se dissipent dans les ombres.

Étreinte enveloppante. Un manteau vide peut partager le même emplacement qu'une créature de taille Moyenne ou inférieure. Le manteau vide est avantagé lors de ses jets d'attaque contre n'importe quelle créature dont il partage l'emplacement.

ACTIONS

Manteau tranchant. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants.

Coup des ombres. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d4 + 4) dégâts contondants.

Rets des ombres. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 6/18 m, une cible. *Touché :* Les créatures de taille Grande ou inférieure sont entravées. Afin de pouvoir s'évader, la créature entravée ou un allié qui se trouve sur un emplacement adjacent doit faire une action et réussir un test de Force DD 14. Le rets des ombres a 15 points de vie et une CA 12.



Maraudeur des forêts

Les maraudeurs des forêts sont des géants primitifs et relativement petits, qui occupent des zones sauvages aussi éloignées de la civilisation que possible.

Peinture corporelle. Ces humanoïdes musculeux ont l'air de brutes. Ils font à peu près la taille d'un ogre et leur ressemblent grossièrement. Leurs arcades sourcilières sont proéminentes et surplombent de petits yeux porcins et rapprochés. Ils se recouvrent généralement le corps de peinture ou de boue colorée.

Confinés aux régions sauvages. Les maraudeurs se montrent d'un naturel cruel et sauvage, ce qui les a desservis au point qu'ils ont frôlé l'extinction dans les zones où il était facile de les traquer. Ils ont depuis appris à mener des raids loin de leurs repaires secrets, et il arrive ainsi de se trouver nez à nez avec l'un d'entre eux dans un lieu inattendu.

Amis des orcs. Les maraudeurs des forêts s'entendent bien avec les orcs et les gobelins, qui apprécient leur force brutale et leurs compétences lors des raids nocturnes.

MARAUDEUR DES FORÊTS

Géant de Grande taille, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 114 (12d10 +48)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	10 (+0)	18 (+4)	6 (–2)	10 (+0)	7 (–2)

Jets de sauvegarde Con +6

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10

Langues géant, orc, sylvestre

Dangerosité 4 (1 100 PX)

Sensibilité à la lumière du soleil. S'il est exposé à la lumière du soleil, un maraudeur des forêts est désavantagé lors de ses jets d'attaque et de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. Le maraudeur des forêts fait deux attaques d'épieu à sanglier.

Épieu à sanglier. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. Touché :16 (2d10 + 5) dégâts perforants et le maraudeur des forêts peut choisir de repousser sa cible de 3 mètres si celle-ci échoue à un jet de sauvegarde de Force DD 16.

Rocher. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 19 (3d8 + 5) dégâts contondants.



Marchand de sable



Cet humanoïde souriant à la peau épaisse et au visage rond comme la lune a des yeux de rapace et une crinière faite de plumes de faucon. Il pirouette aussi agilement qu'un danseur tandis que du sable scintillant de la lueur froide des étoiles coule entre ses doigts griffus.

Livreur de cauchemars. Le marchand de sable est un sinistre pourvoyeur de sommeil et de rêves. Il se rend chaque nuit dans le monde des mortels pour veiller à ce que ses victimes dorment profondément et vivent des rêves très réalistes qui alimentent le pouvoir du royaume des songes. Certains marchands de sable développent un talent spécial pour une sorte de rêve particulier, qu'il s'agisse de songes sur un amour perdu ou une enfance passée, sur des prophéties ou des visions religieuses, ou encore que ce soient de terribles cauchemars.

Enlever les rêveurs. Les puissants rêveurs, comme les enfants, les fous, les tyrans en herbe et les héros attirent l'attention et la protection des marchands de sable, qui les défendent férocement, mais sont aussi connus pour les enlever et les emmener dans de grandes aventures pour leur inspirer des rêves encore plus grandioses. Pour eux, tous les rêves sont bons et vitaux, qu'ils soient source d'inspiration ou de terreur. Les marchands de sable ont beau apporter d'horribles cauchemars aussi bien que des rêves idylliques, ils ne sont pas vraiment maléfiques : leurs actions sont simplement motivées par leur lien avec le royaume des songes et non par des considérations telles que le bien et le mal.

Des paysages oniriques éthérés. Quand un marchand de sable ne se trouve pas sur le plan matériel, il chevauche des paysages semblables à des bulles à travers le plan éthéré, traversant la mer des Possibilités dont il nourrit et récolte le contenu. Les marchands de sable sont courants et très bien accueillis dans tous les marchés des royaumes féeriques et même aux Enfers, c'est-à-dire partout où les rêves et les cauchemars sont un produit de luxe. Ils se montrent impitoyables envers tous ceux qui menacent le caractère sacré des rêves, en particulier les dévoreurs de rêves.

MARCHAND DE SABLE

Céleste de taille Moyenne, chaotique neutre

Classe d'armure 14

Points de vie 82 (11d8 + 33)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	19 (+4)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +7, Cha +7

Résistance aux dégâts de froid, de feu, de foudre ; contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les dégâts de poison et psychiques

Immunité contre les états charmé, épuisé, terrorisé, empoisonné, inconscient

Sens vision parfaite 18 m, Perception passive 12

Langues commun, céleste, géant, infernal, umbral

Dangerosité 5 (1 800 PX)

Malédiction des yeux fermés. Si le marchand de sable réussit un coup critique ou une attaque-surprise contre un adversaire, ses griffes tracent une rune sur les globes oculaires de sa victime, fermant ses paupières et la laissant aveugle. On peut mettre un terme à cet effet avec *restauration supérieure, lever une malédiction* ou une magie similaire.

Incantation innée. Le marchand de sable utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *ténèbres, illusion mineure, changement de plan* (la nuit seulement), *monture fantôme, prestidigitation, sommeil* (11d8)

3/jour chacun : *motif hypnotique, image majeure*

1/jour chacun : *rêve, assassin imaginaire* (5d10)

Fait de rêves. Comme le marchand de sable est fait de rêves et d'imagination, il subit seulement la moitié des dégâts des coups critiques et des attaques sournoises. La totalité des dégâts de l'attaque est divisée par deux, pas seulement les dégâts supplémentaires.

Attaque-surprise. Si lors du premier round de combat, le marchand de sable touche une créature surprise , la cible subit 14 (4d6) dégâts supplémentaires lors de cette attaque.

Actions

Attaques multiples. Le marchand de sable fait deux attaques de griffes.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Marcheflèche

Cette minuscule créature laisse des flammèches fantomatiques dans ses pas alors qu'elle danse et s'agite. Des étincelles crépitent entre elle et son perchoir.

Danseurs des tempêtes. L'air s'emplit d'électricité lorsque des nuages de tempêtes s'amoncellent au-dessus des villes, des ports ou des terres désolées. De minuscules fées dansent alors sur les clochers des églises, les pics désolés ou les mâts des bateaux.

Les marcheflèches, que les érudits appellent aussi corposanti, sont des esprits de la nature qui adorent les éclairs spectaculaires. On les trouve en train de gambader sous la tempête ou de tenir compagnie à des dragons bleus ou des géants des tempêtes, bien que ces immenses créatures les chassent souvent, car ils les ennuient.

Petits et métalliques. Les marcheflèches ne font qu'une trentaine de centimètres. Ils ont la peau grise bleutée et une crinière de cheveux argentés, ardoise ou bleu clair. Ils aiment s'habiller de couleurs métalliques, avec de nombreux boutons et gardent toujours une poignée de minuscules fléchettes de cuivre qu'ils se lancent lors de leurs jeux incompréhensibles. Quand ils sont surexcités, un halo d'étincelles apparaît au bout de leur nez, de leurs sourcils, de leurs oreilles et de leurs souliers pointus.

Ils chahutent entre eux et adorent effrayer les spectateurs à coups de décharges électriques terrifiantes, mais majoritairement inoffensives. Si un marcheflèche périt lors de ces jeux, les autres s'arrêtent le temps de dire « oooh, tu vas nous manquer » et de fouiller ses poches avant de reprendre leurs activités.

Amateurs de cuivre et d'ambre. Si les marcheflèches aiment l'or, ils adorent le cuivre qu'ils préfèrent à tous les autres métaux. Les pièces de cuivre qu'ils gardent dans leurs poches sont toujours bien astiquées. Ils aiment aussi l'ambre. Dans un groupe de marcheflèches, le chef n'est pas le plus rusé ou le plus impitoyable, mais celui qui porte les bijoux d'ambre les plus ostentatoires.



Marcheflèche

Fée de Très Petite taille, neutre

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 38 (11d4 + 22)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (–4)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +7

Résistance aux dégâts perforants issus d'armes non magiques

Immunité contre les dégâts de foudre, de tonnerre

Sens Perception passive 10

Langues commun, sylvestre

Dangerosité 3 (700 PX)

Corps électrisé. Si une créature touche le marcheflèche lors d'une attaque de corps à corps avec une arme métallique, elle subit 5 (1d10) dégâts de foudre.

Incantation innée. Le marcheflèche utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12, +4 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *produire une étincelle* (comme le tour de magie *produire une flamme*, mais inflige des dégâts de foudre)

3/jour chacun : *lumières dansantes, léger comme une plume, invisibilité*

1/jour chacun : *lueurs féeriques, vague tonnante*

Monte-flèche. Le marcheflèche peut dépenser 3 mètres de déplacement pour passer par magie de sa position à la pointe d'un clocher, d'un mât ou d'un autre élément caractérisé par une flèche et se trouvant dans son champ de vision dans un rayon de 9 mètres. Le marcheflèche est avantagé sur les tests de Dextérité (Acrobaties) et sur les jets de sauvegarde de Dextérité tant qu'ils se tient sur un clocher ou une structure similaire pointue et pentue.

Actions

Fléchette électrique. *Attaque d'arme à distance :* +6 pour toucher, portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 1 dégât perforant plus 9 (2d8) dégâts de foudre. Si l'attaque rate, la cible subit toute de même 4 (1d8) dégâts de foudre. Que l'attaque touche la cible prévue ou non, toutes les autres créatures dans un rayon de 3 mètres autour d'elle subissent 9 (2d8) dégâts de foudre ou la moitié seulement pour celles qui réussissent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14.

Mavka

Ces dryades perverties ont été changées en monstrueux vampires par des sorciers morts-vivants et des expériences vampiriques.

Dryades calcinées. Avec leur peau brûlée et noircie, leurs brindilles calcinées en guise de cheveux et leurs pieds et leurs mains griffues semblables à des racines carbonisées, les mavkas ont l'air calcinées et même fragiles. Leurs yeux rouges sans pupilles brillent dans leurs orbites d'une flamme verte infernale.

Cavalières de la mort. Toutes les mavkas sont d'effrayantes cavalières montées sur des destriers noirs. Elles emportent souvent leurs victimes en travers de leur selle et personne ne les revoit jamais. Elles méprisent et piétinent la piétaille comme des paysans indignes de leur attention.

Tueuses de guenaudes. Les mavkas sont les ennemies jurées des guenaudes rouges qui les appellent « fléaux verts ».

De nature morte-vivante. Une mavka n'a pas besoin de respirer, manger, boire ni dormir.

MAVKA

Mort-vivant de taille Moyenne, chaotique mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 170 (20d8 + 80)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	15 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	13 (+1)	18 (+4)

Jets de sauvegarde For +9, Dex +6, Con +8, Cha +8

Compétences Athlétisme +9, Nature +5, Perception +5

Résistance aux dégâts d'acide, de feu, nécrotiques ; contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les dégâts de froid, de foudre

Sens vision dans le noir 27 m, Perception passive 15

Langues commun, infernal, sylvestre

Dangerosité 12 (8 400 PX)

Incantation innée. La mavka utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Elle peut lancer les sorts suivants de façon innée sans composantes matérielles :

Constant : *protection contre le mal et le bien*

À volonté : *création ou destruction d'eau, lumières dansantes, rayon de givre, résistance, carreau ensorcelé*

3/jour chacun : *ténèbres, immobiliser un humanoïde, blessure, invisibilité, silence*

1/jour chacun : *animation des morts, jeter une malédiction, cécité/surdité, contagion, dissipation de la magie, caresse du vampire*

Monture de cauchemar. Une mavka est liée à un destrier noir à sa création. 95 % du temps, on la rencontre avec sa monture.

Hypersensibilité à la lumière du soleil. La mavka subit 20 dégâts radiants quand elle commence son tour à la lumière du soleil. Sous cette lumière, elle est désavantagée sur les jets d'attaque et les tests de caractéristique.

Actions

Attaques multiples. La mavka fait deux attaques de coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 23 (4d8 + 5) dégâts contondants plus 11 (2d10) dégâts nécrotiques.



Les mavkas de Midgard

Les mavkas étaient autrefois trois sœurs dryades: Mica, Anthelia et Saramantha. Après avoir conquis le Morgau, Lucan, le Prince Noir, a fait tuer les dryades et leurs arbres et a changé leurs cadavres en puissants morts-vivants. Ses sorciers ont lié ces morts-vivants à des destriers noirs au lieu d'arbres pour parachever leur corruption.

Depuis, les trois sœurs ont donné naissance à de nombreuses fées mortes-vivantes, certaines servant le Prince Noir en tant qu'épouses ou concubines, les autres poursuivant leurs propres objectifs, détruisant des vampires, ravageant des villages entiers et cherchant le pouvoir dans le Royaume des ombres.

Les mavkas se désignent parfois sous le nom de « sœurs-épouses ».

Mécanique, abomination



Au repos, une abomination mécanique ressemble à une pile de débris et de morceaux de ferraille mais, quand elle se met à bouger, elle dévoile sa grande forme insectoïde, couverte de plaques entre les interstices desquelles s'échappe de la fumée. Ses multiples yeux jaune orangé inexpressifs luisent faiblement, comme des lanternes étouffées.

Des diables liés. Les abominations mécaniques sont le résultat de tentatives malheureuses de lier des diables inférieurs à des créatures artificielles mécaniques ou à vapeur. Il semble en effet que l'ingénierie et la discipline consistant à lier des diables se marient mal et les tentatives de les combiner produisent généralement des résultats désastreux. Cela dit, il arrive de temps à autre que tout se déroule comme prévu et il en résulte une abomination mécanique.

Des collectionneurs de bibelots. Les abominations mécaniques sont assez malignes pour récupérer des morceaux de vieux chariots, des outils ou d'autres pièces de machines dont elles se servent comme camouflage. Immobiles parmi un tel assemblage d'objets, elles sont ainsi en mesure de surprendre leurs ennemis.

Des machines sadiques. D'une malveillance extrême, ces automates fiélons sont frustrés par les limites de leur nouvelle forme et ils prennent donc un grand plaisir à infliger des souffrances à autrui. Ils cherchent constamment à échapper au contrôle de leur créateur qui, au mieux, peut seulement leur faire confiance pour garder ou attaquer quelque chose.

De nature artificielle. Une abomination mécanique n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ni de dormir.

Abomination mécanique

Créature artificielle (diable) de Grande taille, loyal mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 76 (8d10 + 32)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	12 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +7

Compétences Athlétisme +9, Discrétion +4, Perception +4

Résistance aux dégâts d'acide, de feu et de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états charmé, empoisonné, épuisé, paralysé, pétrifié et terrorisé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues commun, infernal

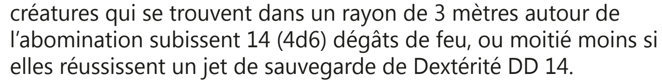
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Jambes supplémentaires. Une abomination mécanique est dotée de quatre jambes qui lui confèrent une vitesse d'escalade égale à la moitié de sa vitesse de base et lui permettent de se déplacer normalement en terrain difficile.

Pistons d'allonge. Les pistons qui permettent à une abomination mécanique de fonctionner lui confèrent également une allonge étonnamment importante.

Forme immuable. Une abomination mécanique est immunisée contre tous les sorts et effets susceptibles de modifier sa forme.

Source d'énergie infernale. Quand une abomination mécanique tombe à 0 point de vie, sa batterie infernale explose. Les créatures qui se trouvent dans un rayon de 3 mètres autour de l'abomination subissent 14 (4d6) dégâts de feu, ou moitié moins si elles réussissent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14.



Actions

Attaques multiples. Une abomination mécanique porte une attaque de morsure et une attaque de coup.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d8 + 6) dégâts perforants.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d6+6) dégâts contondants.

Souffle (Recharge 5–6). La source d'énergie infernale de l'abomination mécanique lui permet de cracher du feu dans un cône de 6 mètres. Les créatures prises dans ce cône subissent 22 (4d10) dégâts de feu, ou moitié moins si elles réussissent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14.

Mécanique, araignée tisseuse

Cette créature mécanique ressemble à une araignée dotée de longues pattes effilées, dont une est équipée d'une lame particulièrement aiguisée et de taille disproportionnée par rapport au reste de son corps.

Des tisserandes. Ces minuscules machines sont très utiles et peuvent aussi bien aider les tisserands à faire du tissu que servir d'espions ou de défenseurs, car rien ne semble aussi anodin qu'une machine qui passe ses journées à faire du tissu. Comme leur nom l'indique, ces appareils ressemblent à de grosses araignées, mais ils sont dotés de dix pattes au lieu de huit. Deux de leurs pattes sont équipées de chas ou de crochets servant à guider le fil sur un métier à tisser, six leur permettent de se déplacer et de grimper sur des surfaces, une leur sert à coudre très rapidement et la dernière est équipée d'une lame aiguisée comme un rasoir grâce à laquelle elles peuvent couper un fil ou tailler un tissu (ou encore attaquer des adversaires).

Projection de poison. Les araignées tisseuses mécaniques se battent rarement d'elles-mêmes, sauf si elles en ont reçu l'ordre de leur propriétaire, mais leur instinct les pousse à se défendre, elles, leurs maîtres et les autres tisseuses. Une araignée tisseuse jette sa navette empoisonnée sur son plus proche ennemi, puis longe le fil qui la relie à celle-ci pour l'attaquer. Les araignées tisseuses combattent jusqu'à ce qu'elles soient détruites ou qu'on leur ordonne d'arrêter.

Quand elles ont pour mission d'espionner des créatures, elles fuient dès qu'elles se sentent en danger afin de préserver les informations qu'elles ont recueillies.

De nature artificielle. Une araignée tisseuse mécanique n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ni de dormir.

Araignée tisseuse mécanique

Créature artificielle de Très Petite taille, non alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 25 (10d4)

Vitesse 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	9 (-1)	8 (-1)	8 (-1)

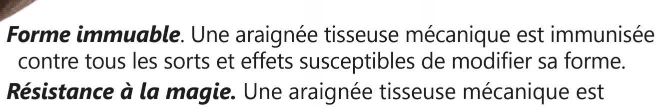
Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états assourdi, aveuglé, charmé, empoisonné, épuisé, paralysé et terrorisé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langue comprend le commun

Dangerosité 1 (200 PX)



Forme immuable. Une araignée tisseuse mécanique est immunisée contre tous les sorts et effets susceptibles de modifier sa forme.

Résistance à la magie. Une araignée tisseuse mécanique est avantagée lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Une araignée tisseuse porte deux attaques avec sa lame à dégarnir ou deux attaques avec sa navette à aiguille.

Lame à dégarnir. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants, avec une probabilité de déconstruction.

Navette à aiguille empoisonnée. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 9 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, sans quoi elle se retrouve paralysée. La cible refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et, sur une réussite, elle met un terme à l'effet.

Déconstruction. La vitesse d'une araignée tisseuse mécanique combinée à sa lame aiguisée lui permet de réduire en miettes très rapidement le tissu, le cuir et le papier. À chaque fois que l'araignée réussit une attaque de lame à dégarnir contre une créature et que le jet d'attaque dépasse la classe d'armure de la cible de 5 ou plus, cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 pour éviter qu'une de ses possessions devienne inutilisable ou soit endommagée jusqu'à ce qu'elle ait été réparée (au choix du MJ).

Les araignées tisseuses à Midgard

Les araignées tisseuses sont construites par les prêtres de Rava, qui les imprègnent de son énergie divine. Leur carapace et leur structure sont quant à elles respectivement le fruit du travail de la guilde des Armes et des armures et de la guilde des Façonneurs de rouages. Elles sont entretenues, gérées et dirigées par l'Honorable ordre des Tisserands de la cité-franche de Zobeck. Si l'on en croit le folklore, les nornes ou les sorcières de l'écheveau s'expriment parfois par l'intermédiaire des araignées tisseuses pour s'adresser aux humains.



Mécanique, chasseur

Un chasseur mécanique est un soldat mécanique vêtu d'une armure noire mate ; sous sa cuirasse résonnent les cliquetis et les vrombissements de nombreux engrenages.

Des chasseurs d'esclaves. Ces chasseurs métalliques étaient autrefois l'exclusivité d'aristocrates corrompus, pour le compte de qui ils capturaient des esclaves et traquaient des proies lors de parties de chasse. Peu importe qui est son maître, quand celui-ci donne un ordre, le chasseur mécanique l'exécute. Dans certaines régions, ils sont l'exclusivité de la police secrète, au nom de laquelle ils traquent les suspects qui doivent être interrogés.

Les chasseurs peuvent opérer seuls, mais ils chassent généralement leurs proies en petits groupes de deux à trois individus. Dans la mesure où ils n'ont pas besoin de dormir et sont infatigables, il est difficile de leur échapper longtemps sans l'aide de la magie.

Des machines méprisées. Les chasseurs mécaniques sont peints en noir mat, avec des ornements en mithral. Ils portent parfois une armure ou une épée d'acier noir afin de les rendre plus intimidants. Les gens du peuple les détestent et tout le monde fait son possible pour les éviter, sauf leurs gardiens et maîtres.

Obéissants. Une fois qu'ils ont reçu des instructions précises, les chasseurs mécaniques sont capables de patrouiller, monter la garde, ou rester immobiles, toujours vigilants et alertes. Quand ils reçoivent une mission, ils se montrent implacables et acharnés, en se concentrant sur les cibles particulières qui leur ont été désignées, qu'il s'agisse de prêtres, de lanceurs de sorts ou d'intrus lourdement cuirassés. Les chasseurs mécaniques n'ont que faire des blessures et ils combattent jusqu'à ce qu'ils soient détruits ou reçoivent l'ordre d'arrêter de le faire.

Les chasseurs mécaniques mesurent près de 1,80 mètre pour un poids de 200 kilos.

De nature artificielle. Un chasseur mécanique n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ni de dormir.



Chasseur mécanique

Créature artificielle de taille Moyenne, non alignée

Classe d'armure 14

Points de vie 110 (20d8 + 20)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	4 (-3)	10 (+0)	1 (-5)

Jets de sauvegarde For +5, Dex +4

Compétences Perception +4, Survie +4

Immunité contre les dégâts de poison et psychiques

Immunité contre les états charmé, empoisonné, épuisé, paralysé, pétrifié et terrorisé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langue comprend le commun

Dangerosité 3 (700 PX)

Forme immuable. Un chasseur mécanique est immunisé contre tous les sorts et effets susceptibles de modifier sa forme.

Résistance à la magie. Un chasseur mécanique est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts contondants.

Canon à filet. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 1,50/4,50 m, une cible de taille Grande ou inférieure. *Touché :* la cible est entravée. Un mécanisme qui se situe dans la poitrine du chasseur mécanique lui permet de tirer un filet relié à son buste par un câble de 6 mètres. Une créature peut se libérer du filet (ou libérer une autre créature) en utilisant une action pour faire un test de Force DD 10 ou en infligeant 5 dégâts tranchants au filet. Le chasseur peut tirer jusqu'à quatre filets avant de devoir recharger son canon.

Réacteur explosif. Le mécanisme qui fournit de l'énergie au chasseur explose quand cette créature artificielle est détruite, projetant des jets de vapeur brûlante et des éclats de shrapnel alentour. Toutes les créatures qui se trouvent dans un rayon de 1,50 m de la créature artificielle subissent 10 (3d6) dégâts de feu, ou moitié moins si elles réussissent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13.

Mécanique, chien

Ce chien de chasse mécanique noir se déplace, le museau collé au sol, en reniflant et soufflant bruyamment. Sa gueule de métal est pleine de dents luisantes.

Des limiers artificiels. Ces chiens noirs sont les compagnons des chasseurs mécaniques, qu'ils aident à suivre la trace de criminels, d'esclaves en fuite ou d'autres infortunés. Ils sont habités par les esprits de chiens de chasse et la magie qui les anime leur permet de suivre une piste à l'odeur avec une vitesse et une précision surnaturelles.

Des modèles utilisés comme jouets. Si certains prétendent que la fusion d'esprits animaux dans les chiens mécaniques a été l'une des grandes découvertes arcaniques qui a rendu les créatures mécaniques possibles, d'autres sont convaincus que sa conséquence principale a été d'enrichir les mages. En effet, si les premiers chiens étaient construits pour le travail ou la guerre, on trouve parmi les modèles plus récents des créatures aux grands yeux, décorées comme des jouets d'enfants ou assorties à la tenue favorite d'un jeune aristocrate.

Au service des puissants. Malgré cette incursion mineure du côté de la mode, les chiens mécaniques sont pour la plupart utilisés comme fidèles pisteurs ou chiens de garde par les gardes des villes, les veneurs royaux, les gardes chargés de la sécurité des routes, les usuriers et les bandes de criminels.

De nature artificielle. Un chien mécanique n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ni de dormir.

Chien mécanique

Créature artificielle de taille Moyenne, non alignée

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 71 (11d8 + 22)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +4
Compétences Athlétisme +7, Perception +4
Immunité contre les dégâts de poison et psychiques
Immunité contre les états charmé, empoisonné, épuisé, paralysé, pétrifié et terrorisé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langue comprend le commun
Dangerosité 2 (450 PX)

Forme immuable. Un chien mécanique est immunisé contre tous les sorts et effets susceptibles de modifier sa forme.

Résistance à la magie. Un chien mécanique est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Des traqueurs diligents. Les chiens mécaniques sont chargés de garder des lieux ou de pister des proies. Ils sont avantagés à tous leurs jets de Sagesse (Perception) et Sagesse (Survie) quand ils traquent.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 16 (2d10 + 5) dégâts perforants.

Langue renversante. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 9 (1d8 + 5) dégâts tranchants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13, sans quoi elle se retrouve à terre.

Réacteur explosif. Le mécanisme qui fournit de l'énergie au chien explose quand cette créature artificielle est détruite. Toutes les créatures qui se trouvent dans un rayon de 1,50 m autour du chien subissent 7 (2d6) dégâts de feu, ou moitié moins si elles réussissent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12.



Les créatures mécaniques à Midgard

À Midgard, la magie mécanique est courante dans la cité-franche de Zobeck ainsi que dans d'autres villes développées, et les appareils nés de cette magie sont autant des outils que des signes ostentatoires de statut. Rava, la déesse des rouages, voit ces créations d'un oeil favorable, et les détruire représente ainsi un affront à son sens de l'équilibre et de l'industrie — on raconte que détruire une créature mécanique entraîne bien des malheurs. Les méca-mages se spécialisent dans une école de magie mécanique qui leur permet de créer et d'entretenir de nombreux appareils de ce type.

MÉCANIQUE, GENDARME

Cet être mécanique au corps de fer et de laiton est vêtu d'un uniforme ample du guet. Ses mouvements sont lents mais assurés.

DES SERVITEURS À L'ARMURE LÉGÈRE. Les gendarmes mécaniques sont des versions améliorées des plus courants marmitons mécaniques (qui servent dans les maisonnées fortunées et sont incapables de se battre). Les gendarmes mécaniques sont, pour leur part, construits à l'aide de fer plutôt que d'étain et bénéficient de sens plus développés. De nombreux exemplaires sont dotés de pièces d'armures qui protègent leurs articulations et points vitaux.

DES RONDES CONSTANTES. Ils patrouillent les villes jour et nuit, s'arrêtant seulement occasionnellement pour une opération de maintenance ou pour changer de chaussures.

DES CRIS ET DES HÉSITATIONS. Ils s'expriment lentement et de manière saccadée, mais ils peuvent rameuter des gardes humains au pas de course quand ils émettent leurs cris et sifflements caractéristiques.

DE NATURE ARTIFICIELLE. Un gendarme mécanique n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ni de dormir.



GENDARME MÉCANIQUE

Créature artificielle de taille Moyenne, non alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 55 (10d8 + 10)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	5 (-3)	10 (+0)	1 (-5)

Jet de sauvegarde Con +3
Compétences Athlétisme +4, Perception +4
Immunité contre les dégâts de poison et psychiques
Immunité contre les états charmé, empoisonné, épuisé, paralysé, pétrifié et terrorisé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langue commun
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Forme immuable. Un gendarme mécanique est immunisé contre tous les sorts et effets susceptibles de modifier sa forme.

Résistance à la magie. Un gendarme mécanique est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Hallebarde. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 7 (1d10 + 2) dégâts tranchants.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts contondants.

Canon à filet. *Attaque d'arme à distance :* +3 pour toucher, portée 1,50/4,50 m, une cible de taille Grande ou inférieure. *Touché :* la cible est entravée. Un mécanisme qui se situe dans la poitrine du gendarme mécanique lui permet de tirer un filet relié au buste du gendarme par un câble de 6 mètres. Une créature peut se libérer du filet (ou libérer une autre créature) en utilisant une action pour faire un test de Force DD 10 ou en infligeant 5 dégâts tranchants au filet (CA 10). Le gendarme peut tirer jusqu'à quatre filets avant de devoir recharger son canon.

Mécanique, myrmidon



Cette immense créature de bronze et de fer ressemble à une armure de plate géante dont le ventre émet un grondement constant. Un myrmidon mécanique fait 2,70 mètres de haut et sa tête trapue est figée dans une grimace colérique. Il marche avec détermination, puissance et une grâce que ne possèdent pas la plupart des autres créations mécaniques.

Des machines d'élite. Les articulations et les points vitaux des myrmidons mécaniques sont protégés par de solides pièces d'armure. Ils sont bien trop précieux pour accomplir des patrouilles ou d'autres tâches ingrates et on ne fait appel à eux que quand une situation est jugée trop dangereuse pour les gendarmes mécaniques.

Une cible à la fois. Un myrmidon mécanique se défend mais ne provoque pas les hostilités, sauf si son maître le lui ordonne. Quand il se lance dans le combat, un myrmidon mécanique fait preuve de pugnacité et d'acharnement : il choisit une cible unique et l'affronte jusqu'à ce qu'elle se rende, s'échappe ou soit vaincue.

Sauf instruction contraire, un myrmidon mécanique attaque l'ennemi le plus proche de lui. Un myrmidon mécanique continue de se battre jusqu'à ce qu'il ait été détruit ou qu'il reçoive l'ordre de cesser.

Des artifices alchimiques. Un myrmidon mécanique est toujours équipé de feu, d'acides, de graisses ou d'autres ingrédients alchimiques particuliers. En conséquence, il doit être entretenu par un alchimiste pour fonctionner correctement.

De nature artificielle. Un myrmidon mécanique n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ni de dormir.

Myrmidon mécanique

Créature artificielle de Grande taille, non alignée

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 153 (18d10 + 54)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)	10 (0)	10 (+0)	1 (-5)

Jets de sauvegarde For +11, Dex +5

Compétences Athlétisme +8, Perception +6

Immunité contre les dégâts de poison et psychiques

Immunité contre les états charmé, empoisonné, épuisé, paralysé, pétrifié et terrorisé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 16

Langue comprend le commun

Dangerosité 6 (2 300 PX)

Forme immuable. Un myrmidon mécanique est immunisé contre tous les sorts et effets susceptibles de modifier sa forme.

Résistance à la magie. Un myrmidon mécanique est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Un myrmidon mécanique porte deux attaques : deux attaques de pic, deux attaques de coup, ou une de chaque.

Pic de guerre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 14 (2d8 + 5) dégâts perforants.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 11 (1d12 + 5) dégâts contondants.

Jet de feu grégeois (Recharge 5–6). Un myrmidon mécanique peut cracher un jet de feu grégeois sur une ligne de 6 mètres de long et 1,50 mètre de large. Toute créature qui se trouve sur cette ligne subit 26 (4d12) dégâts de feu, ou moitié moins si elle réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Le réservoir interne d'un myrmidon mécanique lui permet d'utiliser cette attaque quatre fois avant d'être vide.

Aspersion de graisse (Recharge 5–6). Par une action bonus, un myrmidon mécanique peut tirer un jet de graisse alchimique par sa poitrine, avec une portée de 9 mètres. La graisse couvre une zone carrée de 3 mètres d'arête, qui est alors considérée comme un terrain difficile. Chaque créature qui se trouve sur la zone affectée doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ou tomber à terre. Une créature qui pénètre dans cette zone ou y termine son tour doit également réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ou tomber à terre. Le réservoir interne d'un myrmidon mécanique lui permet d'utiliser cette attaque quatre fois avant d'être vide.

Boule de feu grégeois. Le réservoir de feu grégeois d'un myrmidon mécanique explose quand cette créature artificielle est détruite, aspergeant les créatures alentour de combustible enflammé. Toute créature qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre du myrmidon subit 19 (3d12) dégâts de feu, ou moitié moins si elle réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Cette explosion ne se produit pas si le myrmidon mécanique a déjà vidé son réservoir en utilisant son jet de feu grégeois quatre fois.

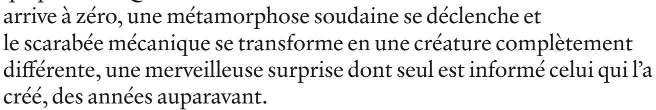
Mécanique, scarabée

Cet insecte mécanique élaboré de la taille d'un chat domestique est fait de métal brillant et d'engrenages bruissants.

Des familiers sertis de joyaux. Forgés par des joailliers de talent et vendus à des méca-mages et des aristocrates, les scarabées mécaniques sont des familiers très recherchés. Ils ressemblent généralement à des scarabées de métal, mais leur apparence peut cependant varier énormément. Certains ont en effet la forme de coccinelles incandescentes quand d'autres ont des cornes tranchantes qui évoquent des lucanes. D'autres encore ont la forme de ténébrions avec des antennes préhensiles et on raconte même que des modèles de charançon ont été aperçus.

Des créatures volantes et bruyantes. Dans les déserts du sud, les bruits émis par les scarabées mécaniques sont très recherchés. Ils émettent en effet un bourdonnement rythmique à chaque fois qu'ils se déplacent, et notamment quand ils prennent leur envol. Une fois dans les airs, les scarabées émettent une cacophonie étonnante de cliquètements et de bourdonnements.

Des minuteries cachées. Les mécamages les plus talentueux confectionnent parfois des scarabées mécaniques dotés d'un compte à rebours interne qui mesure silencieusement les années ou les décennies qui passent. Quand il arrive à zéro, une métamorphose soudaine se déclenche et le scarabée mécanique se transforme en une créature complètement différente, une merveilleuse surprise dont seul est informé celui qui l'a créé, des années auparavant.



De nature artificielle. Un scarabée mécanique n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ni de dormir.

Scarabée mécanique

Créature artificielle de Très Petite taille, non alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 15 (6d4)

Vitesse 9 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	16 (+3)	10 (+0)	4 (-3)	12 (+1)	7 (-2)

Jet de sauvegarde Dex +5

Compétence Discrétion +5

Immunité contre les dégâts de poison et psychiques

Immunité contre les états charmé, empoisonné, épuisé, paralysé, pétrifié et terrorisé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues comprend le commun, télépathie 30 m (seulement avec son créateur)

Dangerosité 1/2 (100 PX)

Forme immuable. Un scarabée mécanique est immunisé contre tous les sorts et effets susceptibles de modifier sa forme.

Résistance à la magie. Un scarabée mécanique est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforant plus 5 (2d4) dégâts de poison, ou la moitié des dégâts de poison sur un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 réussi.

Mèche vivante

Une mèche vivante est une petite sculpture de cire représentant un humain au garde-à-vous, un halo de lumière vacillante venu de derrière auréolant sa tête.

Mèches enchantées. Les mèches vivantes sont des statues de cire obéissantes animées par la mèche enchantée qui court de leur nuque au bas de leur dos. Une mèche vivante neuve ressemble à un humain et se déplace comme lui, mais en brûlant, ses traits fondent et elle prend une apparence bossue et difforme.

Courte vie de chandelle. Une mèche vivante est animée par les flammes et a donc un cycle de vie prédéterminé. Il n'en reste généralement qu'un résidu de cire informe au bout d'un mois, mais certains disent que son prix très abordable compense cette obsolescence. Un individu qui cherche à construire rapidement un bâtiment ou des fortifications sans payer une main-d'œuvre onéreuse ni recourir à la nécromancie pour des raisons éthiques trouve dans les mèches vivantes obéissance et efficacité, tout comme les gens ayant besoin d'une armée pour livrer une unique bataille.

Ces créatures sont actives seulement quand leur mèche est allumée et répondent uniquement aux ordres télépathiques de celui qui les a enflammées. Il est donc facile de transmettre une mèche vivante d'un propriétaire à l'autre, même pour un individu novice en magie.

Fin explosive. Étant donné la quantité d'énergie magique contenue dans une mèche vivante et la manière dont elle se libère, cette créature dispose d'une remarquable capacité d'autodestruction. Si leur propriétaire le leur ordonne, toutes les mèches vivantes peuvent libérer en même temps la magie qu'elles contiennent, plongeant leur personne et ceux qui les entourent dans les flammes. Il est donc risqué de les stocker, mais nombreux sont ceux qui les considèrent comme un atout, en particulier pour détruire des preuves ou attaquer un ennemi sous le couvert de l'anonymat.

De nature artificielle. Une mèche vivante n'a pas besoin de respirer, manger, boire ou dormir.

Mèche vivante

Créature artificielle de Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 28 (8d6)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	5 (–3)	5 (–3)	5 (–3)

Vulnérabilité aux dégâts de feu

Immunité contre les dégâts de poison et psychiques

Immunité contre les états aveuglé, charmé, assourdi, épuisé, terrorisé, paralysé, pétrifié, empoisonné, inconscient

Sens vision 6 m (aveugle au-delà du rayon de sa propre lumière), Perception passive 10

Langues partage un lien télépathique avec celui qui a allumé sa mèche.

Dangerosité 1/4 (50 PX)

Contrôlé. Une mèche vivante ne peut pas se déplacer, attaquer ou accomplir une action tant qu'elle n'est pas allumée. Elle obéit uniquement aux ordres télépathiques de l'individu qui l'a allumée.

Lumière. Une mèche vivante allumée émet autant de lumière qu'une torche.

Fondue. Tant qu'elle est allumée, la mèche vivante perd 1 point de vie toutes les 24 heures.

Actions

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d6) dégâts contondants.

Se consumer. La mèche vivante peut recevoir l'ordre de brûler rapidement la mèche qui lui reste, créant une boule de feu dévastatrice. Toutes les créatures dans un rayon de 6 m autour de la mèche vivante subissent 7 (2d6) dégâts de feu, ou la moitié si elles réussissent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13. Le feu contourne les angles et embrase les objets inflammables présents dans la zone s'ils ne sont ni portés ni transportés. La mèche est alors réduite à une simple flaque de cire.



Médazur à défenses

Cette horrible créature ressemble à une énorme méduse volante dotée de longues défenses recourbées de part et d'autre de sa gueule béante et de vibrisses-tentacules qui traînent dans son sillage.

Flottaison alchimique. Ces méduses volantes dérivent dans les airs comme des ballons gonflables, maintenues en suspension par des réactions alchimiques internes. Ce mode de déplacement les emmène presque à la verticale quand elles le souhaitent ou leur permet de dériver au gré du vent. Elles peuvent atteindre 9 000 mètres d'altitude.

Tentacules électrisés. La médazur à défenses attrape des proies lentes ou inattentives à l'aide de ses tentacules et pêche parfois dans les lacs peu profonds et les cours d'eau. Elle peut supprimer sa charge électrique naturelle, afin de manipuler des objets ou d'interagir avec d'autres créatures en toute sécurité.

Monture lente. Il est possible de monter une médazur à condition de l'équiper d'une selle spéciale, bien que sa vitesse réduite la cantonne aux excursions de loisirs et aux longs voyages sans contrainte de temps. Les sangdjinns et les génies les prennent naturellement pour des bêtes de somme, capables de porter 2 tonnes.



Médazur à défenses

Aberration de Grande taille, loyale bonne

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 102 (12d10 + 36)

Vitesse 1,50 m, vol 6 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	3 (-4)	14 (+2)	10 (+1)

Immunité contre les dégâts de foudre

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues —

Dangerosité 4 (1 100 PX)

Rideau de tentacules. Quand la médazur vole, ses minces tentacules électrifiés pendent sous elle et touchent toutes les créatures situées dans les 6 mètres directement sous l'espace qu'elle occupe en se déplaçant. Toute créature qui se trouve sur ce chemin subit 10 (3d6) dégâts de foudre, ou moitié moins si elle réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13.

Actions

Attaques multiples. La médazur à défenses porte une attaque de coup de corne et une de tentacules.

Coup de corne. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d8 + 3) dégâts perforants.

Tentacules. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 13 (3d6 + 3) dégâts contondants plus 10 (3d6) dégâts de foudre. De plus, la cible est empoignée (évasion DD 13). La cible est entravée jusqu'à la fin de l'empoignade. Tant que la médazur empoigne la cible, elle ne peut pas utiliser cette attaque contre une autre cible. Si la médazur se déplace alors qu'elle empoigne une cible de taille Moyenne ou inférieure, cette dernière se déplace avec elle.

Aspersion puante (Recharge 5–6). La médazur pulvérise un liquide à l'odeur immonde sur une ligne de 6 mètres de long pour 1,50 de large. Chaque créature présente sur cette ligne doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, sans quoi elle est empoisonnée pendant 1 minute. Si la créature rate son jet de sauvegarde de 5 ou plus, elle est inconsciente pendant la même durée Une cible empoisonnée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit.

Mélasse

Un lapin curieux, un enfant abandonné ou un fragile oiseau... autant de synonymes potentiels d'une mort lente et douloureuse pour les imprudents, car une mélasse peut se cacher sous ces façades, miaulant ou roucoulant à l'affût d'une victime naïve à dévorer. Que ce soit par sélection naturelle ou suite à des modifications magiques, ces vases compactes utilisent la bonté comme appât.

Hématophages. La mélasse se nourrit de sang, mais elle n'a ni les armes naturelles, ni l'acide des vases de plus grande taille. Pour survivre, il faut que ses proies l'accueillent et la prennent dans leurs bras, inconscientes du danger. Le corps mou de la mélasse absorbe les impressions psychiques et prend la forme de créatures inoffensives. Dans la nature, la vase adopte la forme d'un bébé animal pour rester au contact de son parent pendant des heures.

Animal de compagnie polymorphe. Parmi les humanoïdes, la mélasse se change en animal de compagnie, en bébé ou en animal blessé. Dans les cas les plus révoltants, elle prend l'apparence du jouet d'un enfant. Elle ne choisit pas consciemment son apparence, elle se repose sur une forme de télépathie primitive pour comprendre quelle est la forme que sa victime potentielle trouvera la moins menaçante ou la plus attirante. Elle peut garder cette nouvelle forme pendant des heures, même si la victime prévue est partie.

Absorption lente. Une fois que la mélasse a adopté une forme n'ayant rien de menaçant, elle miaule, chante ou fait de petits bruits désolants pour attirer l'attention. Une fois en contact avec une victime potentielle, elle draine lentement son sang, de préférence quand sa proie dort ou qu'elle est paralysée. Si la mélasse est en danger ou blessée, elle s'enfuit. Une mélasse rassasiée se détache de sa victime et cherche un endroit sombre et frais pour digérer et se reposer. Si elle est en sécurité et qu'elle a eu assez à manger, elle se divise en deux vases adultes. Il arrive, mais rarement, qu'une mutation l'empêche de se diviser ainsi et que la mélasse, stérile voit sa taille augmenter. Les plus grandes peuvent imiter un enfant humain ou une personne âgée.

Une mélasse est petite et ne pèse que trois kilos. À l'état naturel, elle est pâle et iridescente, comme de l'huile sur du lait frais, mais il est rare que quelqu'un la voie ainsi.



Mélasse

Vase de Très Petite taille, non alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 22 (4d4 + 12)

Vitesse 4,50 m, escalade 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	6 (-2)	17 (+3)	1 (-5)	1 (-5)	10 (0)

Compétences Supercherie +4

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 5

Langues —

Dangerosité 1/4 (50 PX)

Informe. La mélasse peut traverser un espace étroit d'au minimum 2,5 centimètres de large sans se faufiler.

Présence charmante. La mélasse dispose d'une capacité surnaturelle lui permettant de percevoir les émotions d'autrui et d'en jouer. Elle est avantagée sur les tests de Charisme (Supercherie) opposé aux tests de Sagesse (Perspicacité ou Perception) destinés à percer sa ruse à jour.

Actions

Remodelage. La mélasse prend la forme d'une créature ou d'un objet minuscule. Une mélasse remodelée gagne le déplacement de sa nouvelle forme, mais pas d'autre aptitude spéciale.

Succion de sang (1/heure). Une mélasse en contact avec la peau d'une créature à sang chaud inflige 4 (1d8) dégâts nécrotiques par heure de contact et réduit le maximum de points de vie de la victime du même nombre. Le drain est si lent que la victime ne s'en rend pas compte, à moins de briser le contact avec la mélasse (en la reposant ou en la tendant à quelqu'un d'autre, par exemple). Quand le contact se rompt, la victime remarque du sang sur sa peau ou ses habits à condition de réussir un test de Sagesse (Perception) DD 13.

Mi-go



Si les mi-gos ont été décrits comme « vaguement insectoïdes », le maître mot reste « vaguement ». Ils ont de courtes ailes , de nombreux membres et une tête cauchemardesque, mais la ressemblance s'arrête là.

C'est une race parcourant l'espace, dotée de grands talents et d'une immense malfaisance, qui se déplace entre les mondes en grand nombre, pliant parfois l'espace pour couvrir des distances astronomiques en quelques mois au lieu de plusieurs décennies.

Technologie étrangère. Sa technologie lui donne une grande maîtrise des êtres vivants, dont de puissantes techniques d'implantation (ou d'extraction) d'éléments ou même d'esprits de mi-go dans des corps étrangers et une gestion sans pareille des tissus vivants des plantes comme des animaux. Les mi-gos ont leurs propres secrets et objectifs, mais servent aussi d'anciennes puissances résidant entre les étoiles et fournissent un effort de conquête interstellaire pour étendre leur espèce.

Colonisateurs de mondes. Les mi-gos sont de fervents fidèles de Shub-Niggurath, la déesse de la fécondité et de la croissance, et prennent leur mission évangélique très au sérieux. Ils colonisent des mondes entiers en son nom et plantent et récoltent des espèces entières selon ses désirs.

Cylindres cervicaux. Le cylindre cervical est l'une des plus grandes réussite de la technologie mi-go. Il permet d'extraire un cerveau et de le maintenir en vie hors d'un corps. Isolé à l'abri dans le cylindre, le cerveau humain peut être transporté entre les étoiles, protégé (en grande partie) contre les effets dévastateurs de l'espace intersidéral. Les mi-gos déploient, remplissent et récupèrent ces cylindres selon des plans et des objectifs mystérieux. La majorité de leur technologie semble révoltante ou très bizarre pour les humanoïdes (leur fonctionnement dérange moins les êtres végétaux).

Les marchands mi-gos échangent des outils psychiques, des instruments chirurgicaux et du matériel d'ingénierie comme des ailes solaires, des lampes-fruits lumineuses et du lierre stellaire violet (somnifère).

MI-GO

Plante de taille Moyenne, neutre mauvaise

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 76 (8d8 + 40)

Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	19 (+4)	21 (+5)	25 (+7)	15 (+2)	13 (+1)

Jets de sauvegarde For +6, Con +8, Cha +4

Compétences Arcanes +10, Supercherie +7, Médecine +5, Perception +5, Discrétion +7

Résistance aux dégâts radiants, de froid

Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 72 m, Perception passive 15

Langues commun, mi-go, langue du Vide

Dangerosité 5 (1 800 PX)

Voyageur astral. Un mi-go n'a pas besoin d'air ni de chaleur pour survivre, uniquement de la lumière solaire (et très peu). Il peut prendre une forme de spore capable de survivre aux voyages dans le vide et de reprendre conscience une fois les conditions redevenues favorables.

Attaque sournoise (1/tour). Le mi-go inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires à sa cible s'il la touche avec une attaque de griffes et qu'il est avantagé lors de son jet d'attaque, ou si elle se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour d'un allié non neutralisé du mi-go et que ce dernier n'est pas désavantagé lors de son jet d'attaque.

Technologie inquiétante. Les mi-gos forment une race très évoluée et beaucoup ont des objets de haute technologie. On peut représenter ces objets technologiques en utilisant les mêmes règles que pour les objets magiques, mais leur fonction est plus difficile à identifier : *identification* ne sert à rien, il faut passer 1 heure à étudier l'objet mi-go et réussir un test d'Arcanes DD 19 pour comprendre son utilité et son fonctionnement.

ACTIONS

Attaques multiples. Le mi-go fait deux attaques de griffes.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (3d6 + 4) dégâts tranchants et la cible est empoignée (évasion DD 13). Si les deux attaques de griffes touchent la même cible lors d'un même tour, cette cible subit 13 (2d12) dégâts psychiques supplémentaires.

RÉACTIONS

Libération de spores. Quand un mi-go meurt, il libère les spores qu'il lui restait. Toute créature vivante dans un rayon de 3 mètres subit 14 (2d8 + 5) dégâts de poison et se trouve empoisonnée. Si elle réussit un jet de sauvegarde de Constitution DD 16, les dégâts sont réduits de moitié et elle n'est pas empoisonnée. Une créature empoisonnée refait le jet à la fin de son tour et met un terme à l'effet sur un succès.



Millitaure



Le millitaure est un ver annelé noir violacé de la taille d'un cheval, avec des centaines de pattes, des yeux à facettes noirs et de puissantes et épaisses mandibules. Il manie des haches de pierre grossières.

Mangeur de paillis. Les millitaures rôdent dans les jungles et les bois, où de denses taillis pourrissent sous la canopée et s'empilent bien haut, les feuilles et les plantes formant le plus gros de son régime alimentaire. Les millitaures sont territoriaux, mais il leur arrive de chasser les intrus plutôt que de les tuer. Ce sont aussi de bons chasseurs qui complémentent leur repas avec des écureuils, des singes et même des gnomes ou des gobelins.

Salive empoisonnée. Aussi imposants qu'ils soient, les militaures sont le mets de prédilection de certains dragons et géants de la jungle, tandis que les tosculis les chassent pour s'en servir d'esclaves et de bêtes de somme. Ils ont développé un poison léger pour se défendre. Leurs hachettes sont souvent enduites de cette substance issue de leurs mandibules. Ils utilisent ces armes pour tailler la végétation, facilitant sa digestion, ainsi que pour chasser et se défendre.

Discours cliquetant. Les millitaures discutent grâce à un langage corporel, avec des mouvements d'antennes, des odeurs et des sons cliquetants. Ils n'ont pas de larynx, mais parviennent à émettre des sons en frottant et frappant leurs mandibules avec un art consommé leur permettant d'imiter les sons de la langue commune avec un étrange accent ponctué de bruits secs. Tant qu'on les traite avec respect et n'empiète pas sur leur territoire, ils font d'excellentes sources d'informations locales.

MILLITAURE

Créature monstrueuse de Grande taille, neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 85 (10d10 + 30)

Vitesse 12 m, fouissement 6 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	8 (–1)	12 (+1)	10 (+0)

Compétences Acrobaties +4

Résistance aux dégâts de poison ; contondants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre l'état à terre

Sens vision dans le noir 18 m, perception des vibrations 9 m, Perception passive 11

Langue commun

Dangerosité 3 (700 PX)

ACTIONS

Attaques multiples. Le millitaure fait deux attaques de hachette.

Hachette. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants plus 2 (1d4) dégâts de poison.

Mimique carte

Cette créature ressemble à une carte au trésor qui s'agite comme prise dans un vent violent, même dans un donjon où l'air est immobile. Quand on la touche, elle s'ouvre, révélant son visage à la gueule hérissée de crocs.

Bébé mimique. La substance adhésive des mimiques n'est pas seulement un excellent moyen d'attraper une proie, elle contient aussi des millions de larves microscopiques qui se nourrissent de chair. La mimique en dévore la plupart en se nourrissant. Soit elle ignore leur présence, soit elle se moque de manger régulièrement ses propres rejetons. Quelques-uns réussissent tout de même à survivre en se collant aux habits ou à l'équipement d'une personne échappant à l'attaque d'une mimique adulte. Elles laissent leur hôte les transporter loin de leur donjon, de leur caverne ou des ruines où elles sont nées, puis se détachent et grandissent pour devenir de jeunes mimiques aux allures de ver appelées des mimiques cartes. Plus tard, elles deviendront de véritables mimiques.

Plus petites qu'une assiette. Les mimiques cartes sont trop petites pour imiter les mêmes objets que les adultes, mais trompent tout de même leurs proies en changeant d'apparence. Elles prennent la forme, la texture et la couleur de tout ce qui est plus petit qu'une assiette.

Parchemins. Elles aiment beaucoup se changer en parchemin, affichant sur leur peau le chemin qu'elles ont parcouru et des points de repère géographiques. Elles s'enroulent sous cette forme et attendent dans une bouteille ou dans la main d'un cadavre qu'un aventurier sans méfiance les découvre. Toute personne suivant la « carte » arrive à la génitrice de la mimique, qui attend voracement en embuscade d'être réunie avec son rejeton.

MIMIQUE CARTE

Créature monstrueuse (métamorphe) de très Petite taille, neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 32 (5d8 + 10)
Vitesse 9 m, vol 4,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	16 (+3)

Immunité contre les dégâts d'acide
Immunité contre l'état à terre
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Métamorphe. La mimique peut utiliser une action pour se changer en objet ou reprendre son apparence normale, informe. Ses statistiques sont les mêmes, quelle que soit sa forme. Les objets dont elle est équipée ou vêtue ne sont pas transformés. Elle reprend sa forme normale si elle meurt.

Compression faciale. Quand une créature de taille Moyenne ou inférieure touche une mimique carte ou inversement, la mimique adhère à elle et enveloppe son visage, couvrant ses yeux, ses oreilles et ses voies respiratoires (évasion DD 13). La cible est immédiatement aveuglée et assourdie et commence à suffoquer au début du prochain tour de la mimique.

Faux-semblant (forme d'objet uniquement). Tant que la mimique reste immobile, il est impossible de la différencier d'un objet ordinaire.

Imitation de page. La mimique peut se déguiser en n'importe quel petit objet plat : un morceau de cuir, une assiette... pas seulement une carte. Elle peut dessiner sur sa peau une carte conduisant à sa mère, quelle que soit la forme adoptée.

ACTIONS

Pseudopode. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts contondants. Si la mimique est sous forme d'objet, sa cible est soumise au trait compression faciale.



Mimique des dunes

Quand une mimique des dunes frappe, le sable gonfle et s'agite, le sol s'affaisse et des filaments sablonneux en surgissent pour se saisir des créatures qui se trouvent à proximité.

Énormes. Bien qu'elles adoptent généralement la forme d'une dune, les mimiques des dunes peuvent prendre la forme d'un bosquet de dattiers, d'une berge de rivière, d'un énorme rocher ou d'un autre élément imposant du paysage.

Des gardiens royaux. Les mimiques des dunes ont été créées par des rois oubliés afin de garder leurs tombes dans le désert. Quelque part, des dizaines d'entre elles montent la garde sur d'immenses richesses.

Disséminées par des spores. Bien qu'elles n'aient pas été créées avec la possibilité de se reproduire, elles se sont spontanément mises à créer des spores et à se répliquer et on en trouve maintenant dans tous les déserts. Heureusement pour les autres habitants de ces lieux, les mimiques des dunes se reproduisent seulement une fois par siècle.

MIMIQUE DES DUNES

Créature monstrueuse (métamorphe) de Très Grande taille, neutre

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 168 (16d12 + 64)

Vitesse 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	8 (-1)	18 (+4)	9 (-1)	13 (+1)	10 (+0)

Compétence Perception +4

Immunité contre les dégâts d'acide

Immunité contre l'état à terre

Sens vision dans le noir 18 m, perception des vibrations 9 m, Perception passive 14

Langues —

Dangerosité 8 (5 900 PX)

Métamorphe. Une mimique des dunes peut utiliser son action pour se métamorphoser en un objet de Très grande taille ou un élément du paysage (d'une taille maximale de 7,50 x 7,50 m), ou encore reprendre son apparence informe d'origine. Dans la mesure où elle n'est pas capable de dissimuler la couche de poussière, de sable et de graviers qui la couvre, elle prend généralement la forme d'un élément de paysage ou une ruine érodée. Ses statistiques sont les mêmes, quelle que soit sa forme. Les objets dont elle est équipée ou vêtue ne sont pas transformés. Elle reprend sa forme normale si elle meurt.

Adhésif (seulement sous forme d'objet ou d'élément du paysage). Une mimique des dunes adhère à tout ce qu'elle touche. Une créature qui est collée à la mimique des dunes est également considérée comme empoignée par celle-ci (évasion DD 15). Les tests de caractéristique lancés pour échapper à cette empoignade sont désavantagés. La mimique des dunes peut durcir sa surface de façon à ce que seules les créatures de son choix soient affectées par ce trait.

Faux-semblant (seulement sous forme d'objet ou d'élément de paysage). Tant que la mimique des dunes reste immobile, il est impossible de la distinguer d'un objet ou élément de paysage ordinaire.

Empoigneur. La mimique des dunes est avantagée lors de ses jets d'attaques contre une créature qu'elle a empoignée.

ACTIONS

Attaques multiples. La mimique des dunes fait quatre attaques de pseudopodes.

Pseudopode. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 14 (2d8 + 5) dégâts contondants. Si la mimique des dunes se trouve sous forme d'objet ou d'élément du paysage, sa cible est sujette à l'effet de son trait adhésif.

Enveloppement. La mimique des dunes enveloppe toutes les créatures qu'elle a empoignées. Une créature enveloppée ne peut pas respirer, elle est entravée, n'est plus empoignée, bénéficie d'un abri total contre les attaques et autres effets venant de l'extérieur de la mimique des dunes et elle subit 18 (4d8) dégâts d'acide au début de chacun des tours de la mimique des dunes. Quand la mimique des dunes se déplace, une créature enveloppée se déplace avec elle. Une créature enveloppée peut tenter de fuir en utilisant une action pour faire un test de Force DD 15. Si elle réussit, elle s'enfuit et se retrouve dans l'emplacement de son choix dans un rayon de 1,50 mètre autour de la mimique des dunes.



Mirageur

Cette belle jeune femme vêtue de voiles diaphanes et d'une jupe révélatrice montre ses gracieux talents de danseuse en virevoltant dans la poussière.

Sable humanoïde. Sous sa forme naturelle, le mirageur ressemble à une masse de sable et de poussière changeante de forme vaguement humanoïde, qui s'effrite comme un château de sable sous le vent.

Séduisante illusion. Le mirageur peut prendre l'apparence d'un bel homme ou d'une belle femme, avec des yeux lumineux, des traits délicats et des habits séduisants. Mâle ou femelle, il se vêt de voiles et de robes flottantes qui soulignent sa beauté attirante.

Soif de sang. Quelle que soit sa forme apparente, l'existence du mirageur se résume à une soif surnaturelle inextinguible. Il est avide de chair et de sang et aime tout particulièrement absorber les fluides d'une créature dans les frissons de la passion. La victime est drainée jusqu'à n'être plus qu'une coquille sans vie avant que le mirageur se repaisse de ses restes déshydratés.

MIRAGEUR

Fée (métamorphe) de taille Moyenne, neutre mauvaise

Classe d'armure 13

Points de vie 78 (12d8 + 24)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	20 (+5)

Compétences Supercherie +7, Représentation +9, Perception +4

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues commun, sylvestre

Dangerosité 3 (700 PX)

Métamorphe. Le mirageur peut utiliser une action pour se changer en humanoïde de taille Moyenne ou Petite ou reprendre son apparence normale. En dehors de la taille, ses statistiques restent les mêmes quelle que soit sa forme. Les objets dont il est équipé ou vêtu ne sont pas transformés. Il reprend sa forme normale s'il meurt.

Incantation innée. Le mirageur utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

3/jour : *charme-personne*

1/jour chacun : *terrain hallucinatoire, suggestion*

Séduisant mirage. Quand le mirageur lance *terrain hallucinatoire*, la zone semble si verdoyante et accueillante que tous ceux qui l'aperçoivent ont une irrépressible envie de s'y rendre. Toute créature située dans un rayon de 36 mètres autour de cet endroit doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15. Si elle échoue, elle est affectée par l'équivalent du sort *envoûtement* avec le mirageur comme lanceur. Elle consacre toute son attention au mirage, veut absolument l'explorer, s'émerveille devant sa beauté et s'y repose une heure. Le mirageur peut obliger les créatures à concentrer leur attention sur lui au lieu du *terrain hallucinatoire*. Une créature affectée par l'effet d'*envoûtement* rate automatiquement son jet de sauvegarde pour percer l'illusion du *terrain hallucinatoire* à jour. Cet effet se termine si le *terrain hallucinatoire* est dissipé.

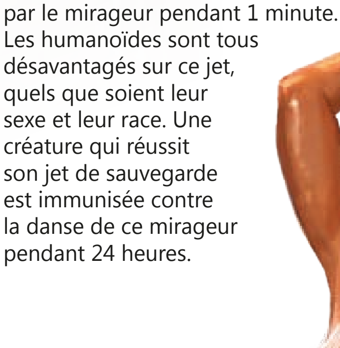
Actions

Attaques multiples : La mirageur fait deux attaques de coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts contondants.

Baiser de la soif. Le mirageur se nourrit de l'humidité contenue dans le corps de sa proie en l'embrassant. Pour ce faire, la proie doit être charmée, empoignée ou neutralisée. Un baiser touche automatiquement, inflige 21 (6d6) dégâts nécrotiques et emplit le mirageur d'une bouffée d'euphorie exaltante avec les mêmes effets que le sort *héroïsme* pendant 1 minute. La créature embrassée ne remarque pas les dégâts, à moins de réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15.

Danse captivante (recharges après un court ou un long repos, forme humanoïde uniquement). Le mirageur se lance dans une danse sensuelle sinueuse. Tout humanoïde situé dans les 6 mètres qui assiste à la danse doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15, sans quoi il est étourdi pendant 1d4 rounds et charmé par le mirageur pendant 1 minute. Les humanoïdes sont tous désavantagés sur ce jet, quels que soient leur sexe et leur race. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée contre la danse de ce mirageur pendant 24 heures.





Mngwa

De minces volutes de fumée grise émanent de la fourrure ardoise de cette bête léonine.

Lions éthérés. Les insaisissables mngwas (ming-oua, « l'étrange ») sont le fruit de l'accouplement entre une créature féline intelligente du plan éthéré et une lionne, il y a bien longtemps. Aussi appelé nundas (« chats-fumée ») ce sont des chasseurs forts et rusés capables d'échapper à leurs poursuivants ou d'approcher leur proie sans se faire repérer, en passant brièvement dans l'éther.

Terrain rocheux. Un mngwa choisit soigneusement son terrain de chasse et évite les zones plates où les prédateurs rivaux sont nombreux. Il préfère les terrains traîtres et rocailleux où son don pour franchir le voile entre les mondes lui permet de vaincre facilement sa proie.

Alliés félins. Le puissant mngwa recrute d'autres fauves dans sa meute, mais ces associations sont souvent de courte durée. Il chasse avec des groupes de nkosis particulièrement féroces, mais seul un grand chef de meute peut espérer diriger un mngwa lors d'une chasse. Une fois la traque terminée, le mngwa s'en va, emportant parfois un jeune nkosi avec lui pour en faire un chaman.

MNGWA

Aberration de taille Moyenne, neutre mauvaise

Classe d'armure 16

Points de vie 91 (14d8 + 28)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	17 (+3)

Compétences Perception +5, Discrétion +7

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15

Langues commun, sylvestre, peut parler aux félins

Dangerosité 4 (1 100 PX)

Odorat aiguisé. Le mngwa est avantagé sur les tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Tactique de meute. Le mngwa est avantagé sur les jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle et n'est pas neutralisé.

Saut avec élan. Si le mngwa dispose d'une course d'élan de 3 mètres, il peut faire un saut en longueur de 7,50 mètres.

Empathie féline. Le mngwa est avantagé sur les tests de Sagesse (Dressage) avec des félins.

Fourrure éthérée. La classe d'armure du mngwa inclut son modificateur de Charisme. Tous les jets d'attaque à son encontre sont désavantagés. Si le mngwa est adjacent à une zone de fumée ou de brume, il peut exécuter l'action se cacher même si on l'observe directement.

ACTIONS

Attaques multiples : Le mngwa fait une attaque de morsure et deux de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6 + 4) dégâts tranchants.



Molosse nocturne

On aperçoit généralement ces énormes chiens noirs en train de haleter sous les rayons de la lune, un nuage de vapeur s'élevant de leur museau alors qu'ils accompagnent un groupe de chasseurs nocturnes.

Chiens de chasse féeriques. Les fées des ombres élèvent les molosses nocturnes comme gardiens et compagnons de chasse, car ils excellent dans ces deux rôles. Bien plus intelligents que les autres chiens, il est très difficile de leur échapper une fois qu'ils ont flairé une piste, car ils réfléchissent assez pour contourner les problèmes qui égareraient des limiers plus médiocres. Leurs maîtres féeriques disent qu'ils sont capables de sentir la piste d'une ombre à la surface de l'eau courante ou un fantôme traversant un mur.

Cousins de l'hiver. Quelque part à l'aube de la race, un chasseur entreprenant les a croisés avec des loups arctiques. Toute trace de fourrure blanche a disparu depuis longtemps, mais ces redoutables canidés conservent leur souffle glacé.

Déplacement dimensionnel. Les molosses nocturnes sont passés maîtres dans l'art de distraire leur proie pendant qu'une partie de la meute utilise *porte dimensionnelle* pour atteindre un objectif plus important, comme emporter un trésor ou vaincre un lanceur de sorts en le prenant à revers.

MOLOSSE NOCTURNE

Créature monstrueuse de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 112 (15d10 + 30)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	16 (+3)	14 (+2)	9 (–1)	14 (+2)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +5, Sag +5

Compétences Intimidation +3, Perception +5, Discrétion +6

Immunité contre les dégâts de froid

Vulnérabilité aux dégâts de feu

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15

Langues comprend l'elfique et l'umbral mais ne peut pas parler

Dangerosité 5 (1 800 PX)

Flair du limier. Un molosse nocturne peut suivre une piste olfactive malgré les changements de phase, les déplacements dans l'éther, les *portes dimensionnelles* et les pas féeriques de tout type. En revanche, la *téléportation* et les *changements de plan* dépassent leurs compétences.

Incantation innée. Le molosse utilise la Sagesse comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *porte dimensionnelle*



ACTIONS

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 21 (3d10 + 5) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15, sans quoi elle se retrouve à terre.

Souffle givré (recharge 5-6). Le molosse souffle un cône de froid de 4,50 mètres. Les créatures prises dans le cône subissent 44 (8d10) dégâts de feu, la moitié seulement si elles réussissent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13.



Momie venimeuse

Ce cadavre de guerrier titubant est enveloppé de bandelettes de lin tachées. Un liquide vert goutte de déchirures dans le tissu.

Serviteurs de la déesse scorpion. Ces momies sont l'œuvre de fidèles de Selket, créées afin de protéger les sites et les tombeaux sacrés et de servir d'agents vengeurs à la déesse. Si Selket ou ses fidèles pensent qu'un individu ou une communauté les insulte, ils accomplissent un dangereux rituel pour réveiller ces créatures endormies dans les cryptes des temples sacrés. Les momies venimeuses adorent déchaîner une redoutable vengeance sur tous ceux qui manquent de respect à la déesse.

Mort aux blasphémateurs. Généralement, les représailles se limitent aux gens ayant activement blasphémé, mais si les prêtres décident qu'une communauté entière est devenue hérétique et mérite les foudres de Selket, ils peuvent lâcher les momies sur toute la population.

Fumée mortelle. C'est une très mauvaise idée que de brûler une momie venimeuse, car cela dégage une fumée toxique.

MOMIE VENIMEUSE

Mort-vivant de taille Moyenne, loyal mauvais

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Points de vie 58 (9d8 + 18)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	8 (−1)	15 (+2)	7 (−2)	10 (+0)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Sag +2

Vulnérabilité aux dégâts de feu

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les dégâts nécrotiques, de poison

Immunité contre les états charmé, épuisé, terrorisé, paralysé, empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues celles qu'il parlait de son vivant

Dangerosité 3 (700 PX)

Venin de Selket. Le corps et les bandelettes de la momie venimeuse sont imprégnés par magie de substances extrêmement toxiques. Toute créature qui entre en contact physique avec elle (en la touchant à mains nues, en l'empoignant, avec une attaque de morsure...) doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12, sans quoi elle est empoisonnée par le venin de Selket. La cible empoisonnée subit 3 (1d6) dégâts de poison toutes les 10 minutes. Le venin de Selket est une malédiction, il persiste donc jusqu'à ce qu'on le dissipe avec *lever une malédiction* ou une magie similaire.

Fumée toxique. Les bandelettes et la chair imprégnées de poison de la momie dégagent une fumée toxique quand on les brûle. Si une momie venimeuse subit des dégâts de feu, elle est entourée d'un nuage de fumée toxique de 3 mètres de rayon. Il persiste un round entier. Une créature qui commence son tour dans le nuage ou y pénètre pour la première fois lors de son tour subit 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié seulement si elle réussit un jet de sauvegarde de Constitution DD 12.

ACTIONS

Poing empoisonné. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts contondants plus 10 (3d6) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12, sans quoi elle est affectée par la malédiction du venin de Selket (voir plus haut).



Monolithique, champion



Cette armure se tient immobile, visière relevée pour révéler un crâne noir aux yeux aussi froids qu'une lune d'hiver. Une cape de plumes de hibou repose sur ses épaules tandis qu'une épée à deux mains est suspendue dans son dos.

Magnifiques êtres artificiels. Les serviteurs monolithiques sont des créatures artificielles conçues pour servir à la cour des fées des ombres. Ils sont d'une beauté hors du commun pour des êtres artificiels, afin d'être aussi agréables à regarder que fonctionnels. Évidemment, la beauté est dans l'œil du spectateur et ce qui est beau pour une fée des ombres peut être étrange, dérangeant ou même alarmant pour un mortel.

Armure onéreuse. Quelle que soit l'opinion esthétique du spectateur, il est évident que le champion monolithique présente un artisanat époustouflant. Tous les joints sont parfaits, chaque surface est magnifiquement polie et gravée de détails presque invisibles à l'œil nu, ou ornée d'incrustations macabres et de précieuses ciselures. Le crâne dans le heaume n'est que simple décoration, afin d'effrayer les esprits faibles et de pousser les intrus à penser que le champion est une sorte de mort-vivant plutôt qu'une créature artificielle.

Tenir la racaille à distance. Comme son nom l'indique, le champion monolithique sert de gardien, de guerrier ou de sentinelle. Il ne se fatigue jamais de ces rôles, ne se laisse jamais distraire et ne s'ennuie jamais, ne remet jamais sa loyauté en question et ne s'écarte jamais de son devoir. Il adore jeter les visiteurs autres que féeriques hors des communautés et bâtiments des fées.

De nature artificielle. Un champion monolithique n'a pas besoin de respirer, manger, boire ou dormir.

Champion monolithique

Créature artificielle de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 102 (12d10 + 36)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Immunité contre les dégâts de poison ; contondants, perforants et tranchants venant d'armes non magiques qui ne sont pas en adamantium

Immunité contre les états charmé, épuisé, terrorisé, paralysé, empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues elfique, umbral

Dangerosité 8 (3 900 PX)

Renvoi flagrant. Tant que le champion monolithique se trouve dans une cour ou un château féerique, il peut substituer un double d'ombre à sa cible quand il réussit un coup à l'épée à deux mains. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 14, sans quoi elle devient invisible, silencieuse et paralysée tandis qu'une version illusoire d'elle-même reste visible et audible… et sous le contrôle du champion, à hurler qu'il faut battre en retraite par exemple. Ce pouvoir ne fonctionne pas en dehors des domaines féeriques.

Flamme féerique. Le rituel qui alimente le champion monolithique lui confère une flamme intérieure qu'il peut utiliser pour renforcer son arme ou ses poings avec des dégâts de froid ou de feu, selon ses besoins.

Actions

Attaques multiples. Le champion fait deux attaques à l'épée à deux mains ou deux attaques de coup.

Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (3d6 + 4) dégâts tranchants plus 11 (2d10) dégâts de froid ou de feu.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts contondants plus 11 (2d10) dégâts de feu ou de froid.

Monolithique, valet

Cette armure de parade elfique ornementée, mais pas forcément fonctionnelle, se tient au garde à vous.

Magnifiques êtres artificiels. Comme le champion monolithique, le valet est un triomphe esthétique en matière d'artisanat de créatures artificielles. En revanche, chez le valet, la forme prime sur la fonctionnalité, étant donné qu'il est conçu pour être beau tandis qu'il attend d'accomplir ses devoirs de serviteur pour ses maîtresses fées des ombres.

Serviteur plus que guerrier. Comme le valet est conçu comme une grande armure, il a l'air bien plus féroce qu'il ne l'est. Ses capacités de combat ne sont pas négligeables, mais ce n'est pas là sa fonction première. Il est une combinaison de serviteur domestique et de chien de garde avec un panache martial imposant. Comme le champion, le pouvoir le plus inquiétant du valet consiste à remplacer un adversaire par un double d'ombre. Les étrangers aux ombres qui envisagent de causer des ennuis dans une cour féerique devraient soupeser le risque qu'il représente.

Loyauté absolue. Un valet monolithique suit les ordres à la lettre avec une loyauté inébranlable.

De nature artificielle. Un valet monolithique n'a pas besoin de respirer, manger, boire ou dormir.

VALET MONOLITHIQUE

Créature artificielle de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 60 (8d10 + 16)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Immunité contre les dégâts de poison ; contondants, perforants et tranchants venant d'armes non magiques qui ne sont pas en adamantium

Immunité contre les états charmé, épuisé, terrorisé, paralysé, empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues elfique, umbral

Dangerosité 3 (700 PX)

Renvoi flagrant. Tant que le valet monolithique se trouve dans une cour ou un château féerique, il peut substituer un double d'ombre à sa cible quand il réussit un coup à l'épée longue. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 10, sans quoi elle devient invisible, silencieuse et paralysée tandis qu'une version illusoire d'elle-même reste visible et audible... et sous le contrôle du valet, à hurler qu'il faut battre en retraite par exemple. Ce pouvoir ne fonctionne pas en dehors des domaines féeriques.

Flamme féerique. Le rituel qui alimente le valet monolithique lui confère une flamme intérieure qu'il peut utiliser pour renforcer son arme ou ses poings avec des dégâts de froid ou de feu, selon ses besoins.

Construction simple. Un valet monolithique est conçu avec une délicatesse féerique. Il vole en éclats, détruit, s'il reçoit un coup critique.

ACTIONS

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants plus 9 (2d8) dégâts de feu ou de froid.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8 + 4) dégâts contondants plus 9 (2d8) dégâts de feu ou de froid.



Montagne de cadavres

Cette gigantesque pile puante de cadavres et d'os frémit et chancelle vers l'avant. Des cadavres en tombent et se relèvent quelques instants plus tard sous forme de morts-vivants, qui emboîtent le pas à ce mont de corruption animé d'une volonté.

Née des fosses communes. En temps de guerre ou d'épidémie, des centaines de corps sont jetés dans des fosses communes. Si celles-ci n'ont pas été sanctifiées par les rites appropriés, il arrive que de la magie nécromantique s'infiltre dans le tas de corps et l'anime afin de créer une imposante horreur animée du désir d'ajouter de nouveaux corps à sa masse.

Absorption de corps. Une montagne de cadavres, torturée par la colère et la solitude des morts dont elle est constituée, ressent le besoin de tuer puis d'absorber le corps de ses victimes. Elle s'attaque à toute créature vivante plus grosse qu'un chien, mais est particulièrement attirée par les humains et les humanoïdes. Elle est infatigable, peu importe le nombre de victimes qu'elle assimile. Il arrive que des villes entières soient ainsi rasées par des montagnes de cadavres.

De nature morte-vivante. Une montagne de cadavres n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ni de dormir.

Montagne de cadavres

Mort-vivant de Très Grande taille, neutre mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 207 (18d12 + 90)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	11 (+0)	21 (+5)	8 (-1)	10 (+0)	8 (-1)

Jets de sauvegarde Con +9, Int +3, Sag +4
Résistance aux dégâts nécrotiques
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états charmé, empoisonné, épuisé et terrorisé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues comprend le commun mais ne peut pas parler
Dangerosité 11 (7 200 PX)

Absorption des morts. Quand une créature qui n'est pas morte-vivante de taille Petite ou supérieure meurt dans un rayon de 6 mètres autour d'une montagne de cadavres, le corps de la créature se joint à cette dernière, qui regagne 10 points de vie.

Aura délétère. Les créatures qui se trouvent dans un rayon de 6 mètres autour d'une montagne de cadavres à la fin de son tour doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 ou être empoisonnées jusqu'à la fin de leur prochain tour. Si une créature réussit son jet de sauvegarde, elle est immunisée contre l'aura délétère pour 24 heures.

Chute de zombi. Pendant un combat, au début du tour de la montagne de cadavres, un corps se détache de sa masse et tombe au sol. Il se dresse immédiatement sous la forme d'un zombi sous son contrôle. Le nombre de zombis actifs en même temps peut atteindre 10. Le tour des zombis se déroule juste après celui de la montagne de cadavres.

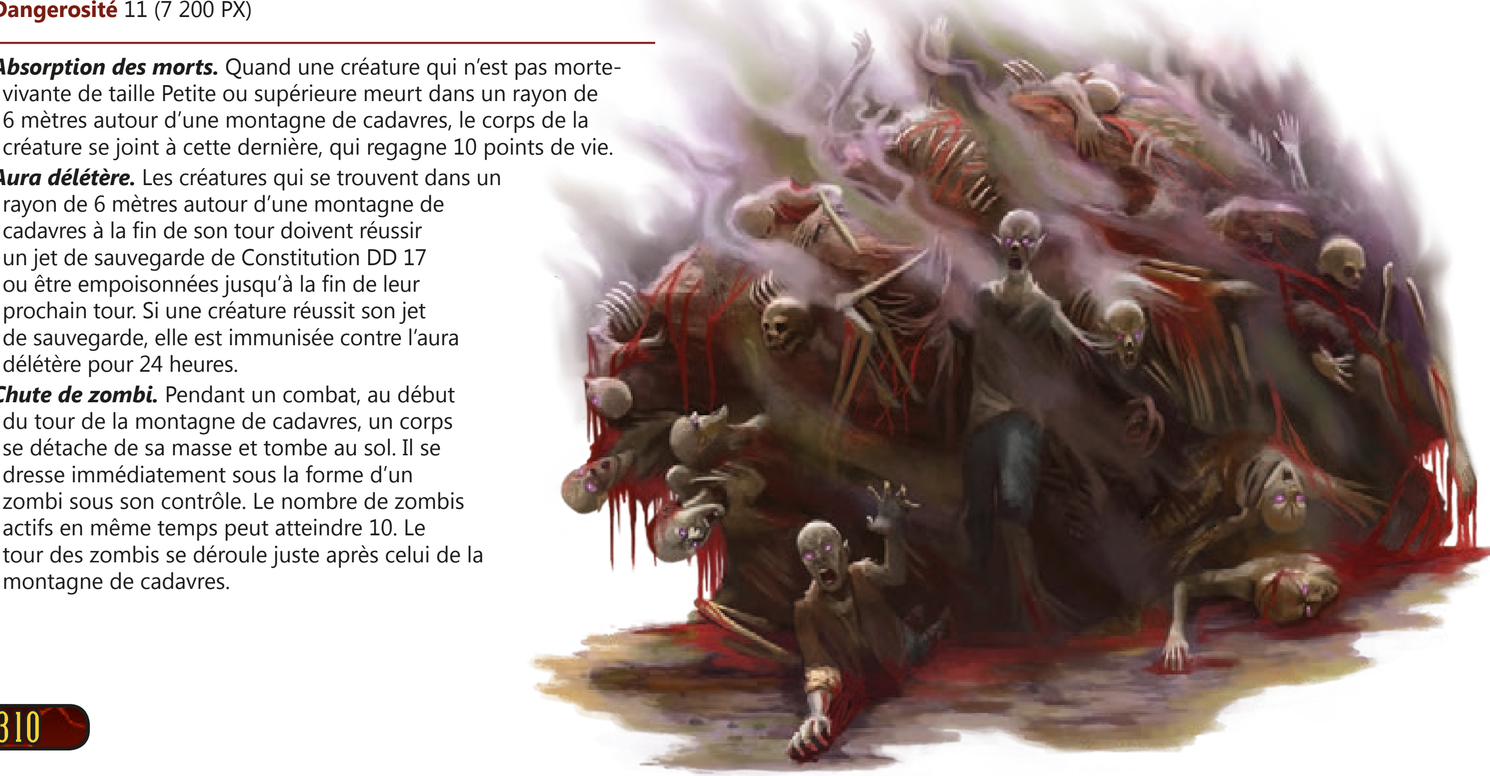
Actions

Attaques multiples. Une montagne de cadavre peut porter deux attaques d'arme ou utiliser envelopper une fois.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 18 (2d10 + 7) dégâts contondants plus 10 (3d6) dégâts nécrotiques et la cible est empoignée (évasion DD 17). La cible est entravée jusqu'à la fin de l'empoignade.

Éclat d' os. *Attaque d'arme à distance :* +11 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 14 (2d6 + 7) dégâts perforants et 10 (3d6) dégâts nécrotiques. Quand elle est touchée, une cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 17 ou se trouver renversée à terre, clouée au sol par l'éclat et entravée. La cible ou une créature adjacente peut utiliser une action pour faire un test de Force (Athlétisme) DD 17 qui, sur un succès, permet de retirer l'éclat et de mettre fin à l'état entravé.

Envelopper. La montagne de cadavres fait une attaque de coup contre une créature entravée. Si cette attaque porte, la cible subit les dégâts normaux, mais se trouve également tirée de 1,50 mètre dans l'emplacement de la montagne de cadavres et est enveloppée par celle-ci, ce qui met fin aux états empoigné ou à terre dont elle pourrait être victime. Une fois enveloppée, la créature est aveuglée et entravée, bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets venant de l'extérieur de la montagne de cadavres et subit 21 (6d6) dégâts nécrotiques au début de chaque tour de la montagne de cadavres. Une créature enveloppée peut tenter de fuir en utilisant une action pour faire un test de Force DD 17. Si la créature enveloppée inflige 30 dégâts ou plus à la montagne de cadavres lors du même tour, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 à la fin de ce tour, sans quoi elle recrache la créature, qui tombe à terre dans un emplacement libre dans un rayon de 3 mètres autour de la montagne de cadavres. Si la montagne de cadavres meurt, une créature enveloppée n'est plus entravée et elle peut s'enfuir en dépensant 6 mètres de déplacement. Elle ressort dans l'état à terre. Une montagne de cadavres peut envelopper jusqu'à 4 créatures en même temps.



Morphoï

Ces humanoïdes à la peau bleue manient des tridents et présentent un visage inhabituel, avec des yeux verticaux, mais pas de nez ni de bouche.

Plantes métamorphes. Le morphoï est une plante métamorphe indigène des îles. Sous sa forme naturelle, c'est un être androgyne de 1,50 à 1,80 mètre. Sa tête elliptique a des yeux sur l'avant et l'arrière. Ses blessures versent une sève rouge sombre.

En tant que plante, le morphoï n'a pas besoin de manger, il absorbe les nutriments venant du soleil et de l'air. Quand il se fait passer pour un humanoïde, il consomme de petites quantités de nourriture, mais comme il n'a pas de système digestif interne, il la stocke simplement dans son corps en attendant de pouvoir la régurgiter.

Voyage par bateau. Les morphoïs vivent en communauté sur les îles ou les eaux alentour. Beaucoup voyagent par bateau, en se faisant passer pour des femmes sculpturales, des hommes séduisants ou des voyageurs échoués. Ils éprouvent une puissante animosité envers les formes de vie animale intelligente, c'est pourquoi leurs agents déguisés sont à l'origine de sabotages et de meurtres par ailleurs inexpliqués.

Contrairement aux doppelgangers, ils ne peuvent pas imiter un individu particulier ni lire dans les pensées. Ils se créent plutôt un historique intrigant associé à leur déguisement.

Quatre yeux. Quelle que soit la forme adoptée, ils ont toujours quatre yeux, jamais deux. Cependant, ils peuvent les installer où ils le désirent sur leur corps et tentent de garder la deuxième paire à l'arrière de leur crâne ou dans leur nuque (cachés par de longs cheveux ou un col haut) ou sur le dos de la main (sous des gants quand elle ne sert pas à regarder derrière un angle).

Un morphoï sur 30 est un chef et ce peuple compte aussi des rôdeurs, des chamans et des sorciers. Ses agents infiltrés sont souvent des roublards ou des bardes. Les histoires parlent de morphoïs métamorphosés tombant amoureux d'humains, mais les deux espèces ne peuvent pas se reproduire.

MORPHOÏ

Plante (métamorphe) de taille Moyenne, chaotique mauvaise

Classe d'armure 13 (parfois plus avec une armure)

Points de vie 33 (6d8 + 6)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langue commun

Dangerosité 1/2 (100 PX)

Amphibie. Le morphoï respire à l'air libre et sous l'eau.

Immunité contre les effets temporels. Le morphoï est immunisé contre tous les sorts et effets liés au temps.

Métamorphe. Le morphoï peut utiliser une action pour se changer en créature de taille Moyenne ou reprendre son apparence normale. Ses statistiques sont les mêmes, quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte ou transporte ne se transforme pas. Le morphoï reprend sa forme normale s'il meurt.

ACTIONS

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants.

Trident. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m ou +5 pour toucher, portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 4 (1d8) dégâts perforants si utilisé à deux mains pour une attaque de corps à corps ou 6 (1d6 + 3) si lancé.

Arc court. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.



LES MORPHOÏS DE MIDGARD

Tous les morphoïs servent et vénèrent Mnémosyne, la déesse de la mémoire. Ils donnent volontiers leur vie pour elle et ses servantes et tentent d'aider son mari, le dieu des mers emprisonné.

Mort follet

Une silhouette vacille et semble clignoter, à la limite de la vision. Sa forme, bien qu'indistincte, trahit une parenté sylvestre et ses yeux sont deux têtes d'épingle luisant d'un éclat bleu maléfique.

Fées et morts-vivants. Un mort follet est un esprit proche d'une âme-en-peine, créé dans le Royaume des ombres suite à la mort violente d'une fée des ombres ou d'une fée maléfique.

Arpenteurs de failles. Les morts follets se cachent généralement dans les ombres, mais certains d'entre eux pénètrent dans le monde naturel en se glissant dans les failles et les portails planaires, ou en empruntant les routes d'ombres qui relient les mondes. Il ne reste en eux qu'un écho de leur ancienne personnalité et de leurs connaissances et leur bonté perdue a été remplacée par de la malice.

Dévoreurs de souffle. Un mort follet se régale du souffle des vivants et cherche invariablement à se repaître d'animaux et de proies intelligentes. Il est lui-même assez intelligent et évite les combats qui le placent en infériorité numérique.

De nature morte-vivante. Un mort follet n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ou de dormir.

MORT FOLLET

Mort-vivant de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 15

Points de vie 82 (11d8 + 33)

Vitesse 0 m, vol 18 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	16 (+3)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +6, Sag +6

Compétences Discrétion +8, Perception +6

Résistance aux dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre, de tonnerre ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques qui ne sont pas en argent

Immunité contre les dégâts nécrotiques, de poison

Immunité contre les états à terre, charmé, empoigné, empoisonné, entravé, épuisé, paralysé, pétrifié

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 16

Langues celles qu'il parlait de son vivant

Dangerosité 7 (2 900 PX)

Vacillement. Un mort follet vacille sans cesse, comme s'il clignotait, et les attaques d'armes à distance faites contre lui sont donc désavantagées.

Déplacement intangible. Un mort follet peut se déplacer au travers des autres créatures et des objets comme s'il s'agissait d'un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour au sein d'un objet solide.

Saut des ombres. Un mort follet peut voyager entre les ombres comme s'il utilisait une *porte dimensionnelle*. Ce mode de déplacement magique doit débuter et se terminer dans une zone où se trouvent au moins quelques ombres. Un mort follet peut ainsi sauter d'un total de 12 mètres chaque jour, soit par le biais d'un unique saut de 12 mètres, soit par quatre sauts de 3 mètres chacun, etc. car ce pouvoir s'utilise par tranches de 3 mètres.

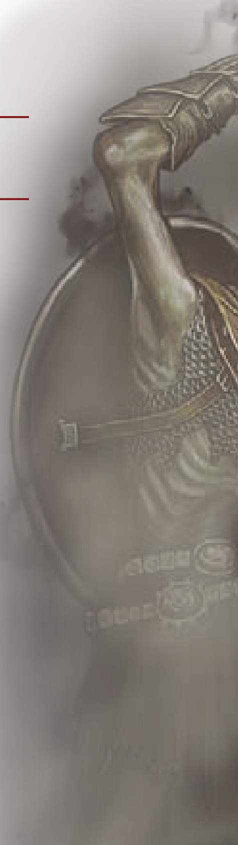
Sensibilité à la lumière du soleil. Un mort follet est désavantagé lors de ses jets d'attaque et de Sagesse (Perception) basés sur la vue s'il est exposé directement à la lumière du soleil.

Aura contre-nature. Les animaux ne s'approchent pas volontairement à moins de 9 mètres d'un mort follet, sauf s'ils ont un maître qui les convainc en réussissant un test de Sagesse (Dressage) DD 15.

ACTIONS

Absorption de vie. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 36 (7d8 + 5) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou voir son maximum de points de vie réduit d'une quantité égale au nombre de dégâts subits. Cette réduction perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit son maximum de points de vie à 0.

Création d'âme-en-peine. Un mort follet peut cibler un humanoïde qui se trouve dans un rayon de 3 mètres de lui et qui a trépassé de mort violente moins d'une minute auparavant. L'esprit de la cible se relève sous forme d'âme-en-peine dans l'emplacement où se trouve son corps ou l'emplacement inoccupé le plus proche. Cette âme-en-peine est sous le contrôle du mort follet. Le mort follet ne peut pas contrôler plus de cinq âmes-en-peine à la fois.



Mousse luminescente des cavernes

Les amas enchevêtrés de mousse filandreuse qui tapissent le plafond de la caverne émettent un éclat surnaturel au rythme de lentes pulsations. Les tiges qui se trouvent au sein de la masse duveteuse se tordent doucement et répandent sur le sol des spores phosphorescentes et clignotantes.

Une plante carnivore. Une mousse luminescente des cavernes luit d'un éclat jaune pâle, qui vire au bleu glace quand elle s'agite. On fait souvent l'erreur de prendre les mousses luminescentes des cavernes pour un organisme inoffensif, mais elles se nourrissent de chair vivante, qu'elles se procurent en immobilisant leur repas avant d'entamer un long processus de digestion.

Une mousse luminescente des cavernes est en réalité un agrégat de plus petites formes de vie qui partagent des sensations. Simplement douée d'un soupçon d'intelligence, une mousse luminescente des cavernes cherche surtout à se poster au-dessus de sections de cavernes fréquentées afin de se nourrir de rats, de chauves-souris et d'insectes rampants. Quand elle sent qu'une proie plus importante s'approche, elle se déplace lentement en direction de celle-ci.

Des spores durables. Une mousse luminescente des cavernes peut survivre 200 ans, en se délestant de spores lumineuses et en se nourrissant de vermine. Ses spores germent dans les carcasses de ses victimes et, en périodes de disette, peuvent pousser, bien que plus lentement, sur du guano ou d'autres zones riches en humidité et en nutriments organiques.

De rares colonies. Si un système de cavernes n'est pas protégé activement et que la nourriture y est abondante, ces créatures s'y réunissent généralement en colonies de millions d'individus. Quand elles se regroupent ainsi, les mousses luminescentes des cavernes fonctionnent comme une grande colonie, installée à des endroits stratégiques où circulent leurs proies. Quand une source de nourriture quitte les lieux, la colonie se disperse également.

Mousse luminescente des cavernes

Plante de Grande taille, neutre

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 95 (10d10 + 40)
Vitesse 1,50 m, escalade 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	10 (+0)	18 (+4)	1 (-5)	13 (+1)	5 (-3)

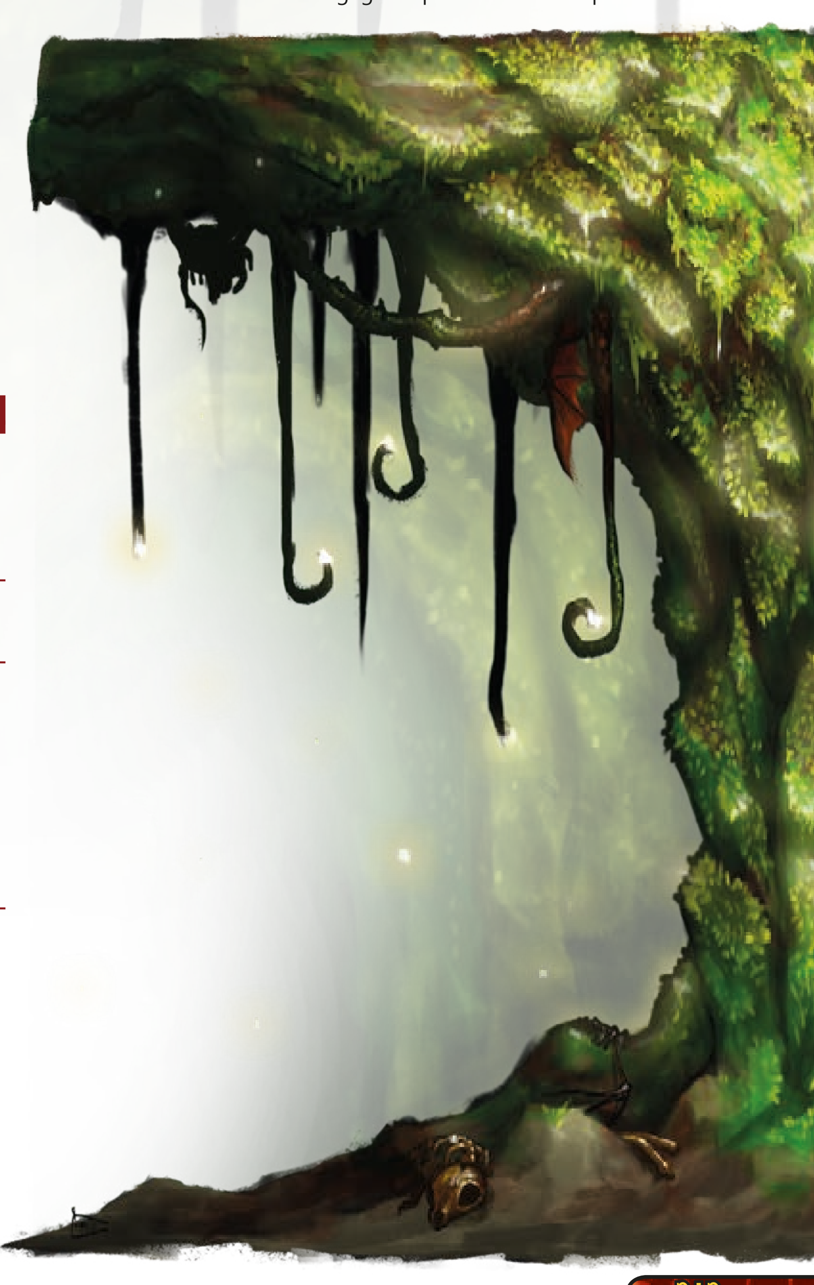
Résistance aux dégâts d'acide, de froid, de feu ; tranchants infligés par des armes non magiques
Immunité contre les états assourdi, à terre, charmé, étourdi, inconscient, paralysé et terrorisé
Sens perception des vibrations 18 m, Perception passive 11
Langues —
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Luminescence. Les produits chimiques dont est composée une mousse luminescente des cavernes la font briller avec la même force qu'une torche. Une mousse luminescente des cavernes ne peut pas mettre fin à cet effet. Elle peut cependant réduire la quantité de lumière qu'elle produit pour n'émettre qu'une lumière équivalente à une bougie.

Actions

Filaments. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 33 (4d12 + 7) dégâts contondants. Si la cible est une créature, celle-ci se trouve empoignée (évasion DD 17). Tant qu'elle est empoignée, la cible est entravée et la mousse luminescente des cavernes ne peut pas utiliser ses filaments contre une autre cible.

Drain de force. Les créatures vivantes qui ont été touchées par l'attaque de filament d'une mousse luminescente des cavernes ou qui sont empoignées par celle-ci doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 ou recevoir 1 niveau d'épuisement. Les créatures qui réussissent le jet de sauvegarde sont immunisées à l'aptitude drain de force de cette mousse luminescente des cavernes particulière pendant 24 heures. Pour chaque niveau d'épuisement qu'elle confère ainsi, la mousse luminescente des cavernes gagne 5 points de vie temporaires.



Myling



Le myling est l'âme d'un mort qui n'a pas été enterré, qui a péri dans la forêt, abandonné ou exposé aux éléments, et ne peut trouver le repos tant que ses restes ne sont pas ensevelis convenablement. Étant donné les circonstances qui entourent sa mort, il a tendance à être solitaire et hante le lieu de sa mort. Quand une tragédie se solde par plusieurs morts, les mylings qui en résultent restent ensemble et chassent en meute.

Attaque enragée. Le myling préfère attaquer des voyageurs isolés, mais s'il est désespéré ou s'ils sont plusieurs, ils peuvent s'en prendre à un groupe. Ils suivent leur cible jusqu'à la nuit tombée puis lui sautent sur le dos et exigent qu'elle les emmène là où ils veulent être inhumés. Ils s'accrochent fermement à leur victime, les bras et les jambes serrés autour de ses épaules et de sa taille, la suppliant, la menaçant et la mordant jusqu'à ce qu'elle cède à leur demande. Ils mordent leur victime jusqu'à la tuer si elle refuse de les porter ou s'en montre incapable, ou si elle est trop lente.

Repos et ingratitude. Bien que tous les mylings cherchent une créature capable de les emmener là où ils reposeront, même quand la « monture » choisie accepte de les porter, leur corps devient de plus en plus lourd au fur et à mesure qu'ils approchent de la future sépulture. Une fois là, le myling s'enfonce dans la terre, emportant son sauveur avec lui, l'ensevelissant vivant en récompense de ses services.

Chansons et berceuses. Certains mylings conservent des bribes de leur ancienne personnalité (charmante, maussade ou sadique) et s'expriment piteusement, avec quelque chose de touchant. Vêtus de haillons, la peau bleuie par le froid, ils parviennent parfois à convaincre leur victime qu'elle aide un enfant ou un jeune adulte blessé. Ils cachent leur visage et chantent des berceuses innocentes quand ils ne hurlent pas de rage, car ils savent que leurs yeux morts et leur peau bleue effrayent et alarment les gens.

De nature morte-vivante. Le myling n'a pas besoin de respirer, manger, boire ni dormir.

MYLING

Mort-vivant de Petite taille, chaotique mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 45 (10d6 + 10)

Vitesse 9 m, fouissement 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Compétence Discrétion +4

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques qui ne sont pas en argent

Immunité contre les dégâts nécrotiques, de poison

Immunité contre les états charmé, terrorisé, empoisonné, étourdi, inconscient

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langue commun

Dangerosité 2 (450 PX)

ACTIONS

Attaques multiples. Le myling fait une attaque de morsure et deux de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (2d4 + 2) dégâts perforants et la cible est empoignée (évasion DD 12) Si la cible est déjà empoignée par le myling au début du tour de ce dernier, l'attaque de morsure du myling touche automatiquement.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (2d6 + 1) dégâts tranchants.

Enterré vivant. Si le myling commence son tour là où il désire être enterré, il s'enfonce dans le sol. S'il a empoigné une créature, elle s'enfonce avec lui. Une créature de taille Moyenne ou supérieure s'enfonce jusqu'à la taille, une créature de Petite taille jusqu'au cou. Si au début de son tour suivant, le myling empoigne toujours sa victime, il disparaît sous terre avec la malheureuse. Une créature ainsi enterrée est considérée comme étourdie. Elle peut se libérer avec un test de Force (Athlétisme) DD 20, mais n'a droit qu'à un essai. Si elle échoue, elle ne peut pas se dégager, à moins de recourir à la magie. Elle doit aussi faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. Si elle réussit, elle prend une grande goulée d'air et peut retenir son souffle pendant (modificateur de Constitution + 1) minutes avant de commencer à suffoquer. Sinon, elle se met de suite à suffoquer. Des alliés équipés d'outils pour creuser peuvent atteindre la victime en quatre minutes divisées par le nombre de gens qui creusent. Une personne utilisant un outil improvisé (comme une épée, une assiette, ses mains nues...) compte comme une demi-personne qui creuse.

Naïna



Ces drakes sont magnifiques sous leur forme naturelle, avec des plumes et des écailles scintillantes multicolores. Sous leur forme humanoïde, ils passent pour de vieilles paysannes humaines ou de jeunes et séduisantes elfes.

Sous forme humaine. Ces drakes fériques peuvent prendre l'apparence de vieilles et sages humaines tout en conservant leurs pouvoirs magiques, ce qui leur permet de rester indéfiniment sous cette forme.

Difficiles à repérer. Il est presque impossible de se rendre compte qu'une naïna sous forme humaine est en réalité un drake, à moins qu'elle ne commette une erreur, ce qui arrive rarement. Un rugissement draconique, le scintillement d'une écaille, un goût prononcé pour la viande crue ou l'aperçu d'un souffle de dragon en colère, voilà les signes les plus courants.

Victime des rumeurs. Quand une rumeur parle d'une naïna, toute étrangère risque d'être persécutée, ostracisée ou même torturée, à moins de prouver qu'elle est entièrement humaine.

NAÏNA

Dragon (métamorphe) de Grande taille, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 231 (22d10 + 110)

Vitesse 12 m, vol 36 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	16 (+3)	21 (+5)	15 (+2)	18 (+4)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +9, Int +6, Sag +8, Cha +8

Compétences Arcanes +6, Escamotage +7, Perception +8, Perspicacité +8, Persuasion +8, Supercherie +8

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les états empoisonné, inconscient, paralysé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 18

Langues commun, darakhul, draconique, elfique, sylvestre

Dangerosité 11 (7 200 PX)

Sentir la magie. La naïna perçoit la magie comme si elle était constamment sous l'effet de *détection de la magie*.

Incantation. La naïna est une lanceuse de sorts de niveau 9. Elle utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts d'ensorceleur qu'elle a préparés :

Tours de magie (à volonté) : *image silencieuse, lumières dansantes, main du mage, rayon de givre, réparation, résistance*

Niveau 1 (4 emplacements): *carreau ensorcelé, charme-personne, vague tonnante*

Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, localiser un objet, ténèbres*

Niveau 3 (3 emplacements) : *dissipation de la magie, motif hypnotique*

Niveau 4 (3 emplacements) : *porte dimensionnelle*

Niveau 5 (1 emplacement) : *dominer un humanoïde*

Métamorphe. La naïna peut utiliser son action pour se métamorphoser en l'une de ses deux formes : un drake ou une humanoïde. Elle ne peut pas modifier l'apparence ni les capacités de ces formes (à l'exception de son souffle) et les dégâts que subit l'une sont transférés à l'autre.

Actions

Attaques multiples. La naïna fait deux attaques de griffes et une attaque de morsure.

Morsure (forme de drake uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 24 (3d12 + 5) dégâts perforants.

Griffes (forme de drake uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 24 (3d12 + 5) dégâts tranchants.

Souffle empoisonné (Recharge 5-6). Sous forme de drake uniquement, la naïna souffle un cône de gaz empoisonné, paralysant ou somnifère.

Poison. Une créature prise dans le gaz empoisonné subit 18 (4d8) dégâts de poison et se trouve empoisonnée. Un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 réussi réduit ces dégâts de moitié et évite l'empoisonnement. Tant que la créature est ainsi empoisonnée, elle doit refaire le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. En cas d'échec, elle subit 9 (2d8) dégâts de poison et l'empoisonnement se poursuit, sinon il se termine.

Paralysie. Une créature prise dans le gaz paralysant doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17, sans quoi elle est paralysée pendant 2d4 rounds. Une créature paralysée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet sur un succès.

Sommeil. Une créature prise dans le gaz somnifère doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17, sans quoi elle est inconsciente pendant 6 rounds. Une créature endormie refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet sur un succès.

Les naïnas de Midgard

L'Empire du Dragon emploie les naïnas comme espionnes, agents infiltrés et fauteuses de troubles. Certains sages affirment qu'elles servent Baba Yaga et que cette dernière parle à travers elles.

Nécrophage masqué



Le cadavre flétri de ce démon emplit à peine l'armure de plate couleur de cendre qui l'enveloppe. Il tient un khopesh dentelé émettant une fumée violette grésillante dans ses gantelets à pointes tandis qu'un masque d'ivoire lisse est cloué sur son visage.

Rejetons des fiélons. Il y a bien longtemps, un seigneur démon des ombres et de la duperie tomba amoureux d'une déesse démoniaque de la destruction. Au pied du cratère laissé par un météore qui avait anéanti une civilisation, ils ourdirent un plan pour non seulement tuer leurs pairs, mais les expurger du temps lui-même, ne laissant qu'eux deux. Les nécrophages masqués furent conçus peu après.

Rites d'annihilation. Pour créer ces morts-vivants, le seigneur des ombres vola les corps de chevaliers de la mort sous la nécropole d'une archiliche. La déesse de l'inframonde sacrifia ensuite un million d'âmes condamnées et draina leur essence dans des masques d'ivoire, un pour chaque fiélon que le couple comptait annihiler. Enfin, ils clouèrent les masques sur les chevaliers avec des pointes en fer froid et laissèrent leurs cadavres en armure au fond du Styx absorbeur de mémoire pendant 600 ans.

Quand les nécrophages masqués se relevèrent, ils se mirent à parcourir les plans pour ensevelir le savoir, tout recouvrir d'un voile de secrets et effacer leurs proies des mémoires et de l'histoire.

En cas de trahison. Chacun des deux démons créa de son côté, à l'insu l'un de son partenaire, un nécrophage masqué supplémentaire, au cas où sa moitié envisagerait de le trahir...

De nature morte-vivante. Un nécrophage masqué n'a pas besoin de respirer, manger, boire ou dormir.

Nécrophage masqué

Mort-vivant de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 207 (18d8 +126)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	18 (+4)	24 (+7)	15 (+2)	16 (+3)	18 (+4)

Jets de sauvegarde For +11, Dex +9, Con +12, Int +7, Sag +8, Cha +9

Vulnérabilité aux dégâts radiants

Résistance aux dégâts d'acide, de feu, de foudre, de froid ; contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les dégâts nécrotiques, de poison

Immunité contre les états charmé, terrorisé, paralysé, pétrifié, empoisonné, étourdi, inconscient

Sens vision dans le noir 36 m, vision parfaite 9 m, Perception passive 13

Langues commun, géant, infernal

Dangerosité 13 (10 000 PX)

Incantation innée. Le nécrophage utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *modifier son apparence*

1/jour chacun : *contresort, dissipation de la magie, agrandir/rétrécir, pattes d'araignée, langues*

1/semaine : *portail*

***Objectif unique*.** Le nécrophage est avantagé lors des jets d'attaque contre les fidèles du fiélon qu'il est chargé de détruire et contre toute créature au service de ce fiélon (qu'elle soit consciente de le servir ou non), ainsi que contre le fiélon.

Actions

Attaques multiples. Le nécrophage masqué fait une attaque de khopesh de l'oubli et une de gantelet à pointes affaiblissant.

***Khopesh de l'oubli*.** *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 19 (3d8 + 6) dégâts tranchants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17, sans quoi une chose matérielle qu'elle adorait disparaît de l'univers et la cible est seule à s'en souvenir. Cet objet peut être de la taille d'un bâtiment au maximum. Ce ne peut pas être une entité vivante et il ne doit pas être sur la cible ou dans son champ de vision.

***Gantelets à pointes affaiblissants*.** *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 19 (2d12 + 6) dégâts contondants plus 11 (2d10) dégâts nécrotiques et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17, sans quoi elle reçoit un niveau d'épuisement. La cible se remet de tout l'épuisement venant des gantelets à la fin de son prochain long repos.

***Plainte de l'oublié (recharge 6)*.** Le nécrophage masqué pousse une plainte à percer les tympans. Toute créature dans un rayon de 9 mètres subit 65 (10d12) dégâts de tonnerre et est définitivement assourdie, à moins de réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 17 qui réduit les dégâts de moitié et limite la surdité à 1d4 heures. Une cible tuée par cette attaque est effacée de la mémoire de toutes les créatures des plans. Toute référence écrite ou illustrée disparaît et son corps est oblitéré. Les témoins de sa mort sont la seule exception. Il faut utiliser un *souhait* ou recourir à une intervention divine pour ramener à la vie une créature ainsi oblitérée. Aucun mortel ne se souvient de sa vie ou de sa mort.

Nécrophore

Harnachés de brides dorées, ces scarabées étaient chargés d'énormes sacs de cuir, pleins de pierre et de guano. Infatigables, ils avançaient par dizaines, par centaines, même, porteurs de terre meuble pour les arbres à trémelles fuciformes des grandes forêts. L'air résonnait des claquements de leurs griffes sur le sol — un bruit rappelant celui de sabots glissant sur de la pierre mouillée —, mais, du haut de leurs nombreuses pattes, ils ne couraient aucun risque de tomber. Il émanait d'eux une odeur acide, brûlant les narines des spectateurs.

Des animaux de bât et de guerre. Les nécrophores sont de puissantes bêtes de somme, dotées de puissantes mâchoires et qui sont aussi bien capables de grimper sur les obstacles que de creuser pour les éviter. Avec leur large dos, leurs pattes avant dentelées et bardées d'épines et leur tête étroite, les nécrophores ne sont pas des montures très confortables, mais ils font d'excellents supports de balistes ou de palanquins. La couleur de leur épaisse chitine peut être dans des tons brun terne, brun roux, noir, mais également chatoyer dans des teintes de bleu et vert, de violet et vert, ou d'un très recherché jauneorangé.

Les plus grands nécrophores émettent un sifflement distinctif quand leurs spiracles, les orifices qui leur permettent de respirer, sont utilisés de manière intensive ; ce bruit se transforme en bourdonnement quand de nombreux nécrophores courent ou chargent sur un champ de bataille. Les nécrophores de guerre sont généralement caparaçonnés à l'aide de plaques de métal ou d'armures chitineuses fusionnées à leur exosquelette, ce qui a pour effet d'augmenter la valeur de leur armure naturelle de +2, mais de réduire leur vitesse à 6 mètres.



Un régime de champignons et de charognes. Dans la nature, les nécrophores forment des communautés rarement plus grandes qu'une paire de parents accompagnés d'un petit groupe de rejetons. La variété domestique se déplace en troupeaux de 20 à 40 individus, qui vont se nourrir dans des forêts fongiques, sur les champs de bataille, ou se rabattent sur le lichen qui se trouve dans les cavernes ou les fosses d'égout. Les nécrophores de caravanes, plus grands que leurs congénères, sont toujours agressifs.

Quand la saison des amours débute, les nécrophores entreprennent de se nourrir de cadavres d'animaux de grande taille. Ils développent souvent des relations symbiotiques avec des amanites myconides, des darakhuls et d'autres espèces de ce type. De nombreuses espèces qui résident dans les profondeurs de la terre considèrent les nécrophores comme une source de nourriture et ils utilisent leur exosquelette pour se confectionner des boucliers et des armures (leur chitine est cependant trop friable pour faire des armes).

Leur plus grand prédateur est le ver pourpre. Ces vers sont capables d'engloutir des caravanes entières s'il se trouve des nécrophores dans celles-ci.

Domestiqués par des goules. Quand ils ont été domestiqués par des darakhuls, la vie des nécrophores s'est complexifiée. Ils servent d'abord généralement de bêtes de somme, mais les plus grands d'entre eux sont formés à devenir des nécrophores de guerre. Les nécrophores de guerre sont souvent équipés de balistes et de harpons munis de lignes qu'ils peuvent utiliser contre les créatures volantes.

Quand ils vieillissent, les nécrophores sont utilisés comme excavateurs et creusent des tunnels à l'aide de leur acide. Après leur mort, leur exosquelette peut être utilisé comme véhicule de reconnaissance animé (dans lequel les goules se mettent à l'abri quand elles approchent d'un territoire ennemi) et comme plate-forme morte-vivante blindée sur laquelle se massent les archers et les lanceurs de sorts.

NÉCROPHORE

Bête de Grande taille, neutre

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 127 (15d10 + 45)
Vitesse 9 m, fouissement 6 m, escalade 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	1 (-5)	13 (+1)	10 (+0)

Immunité contre l'état paralysé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langues —
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Actions

Attaques multiples. Le nécrophore porte une attaque de morsure et deux de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 10 (1d12 + 4) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6 + 4) dégâts tranchants.

Crachat acide (Recharge 5–6). Un nécrophore crache de l'acide sur une ligne de 9 m de long et de 1,50 m de large. Les créatures qui se trouvent sur cette ligne subissent 32 (5d12) dégâts d'acide, ou moitié moins si elles réussissent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13.

Nichny

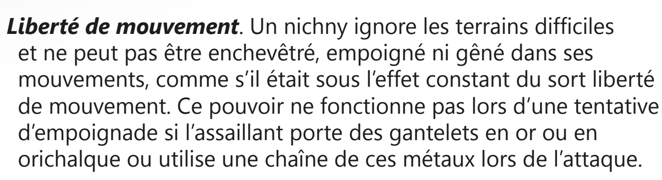
Ces créatures antiques ressemblent à des chats noirs vêtus d'habits somptueux bien qu'archaïques.

Xénophobes. Les nichnys sont des fées carnassières et particulièrement xénophobes résidant au cœur de forêts vierges.

Vrais et faux prophètes. Ils portent chance à ceux qu'ils apprécient et ont à n'en pas douter des pouvoirs oraculaires, mais ils partagent rarement leurs prophéties avec les étrangers. Ces prédictions vont toujours par trois et les légendes disent qu'il y en a toujours deux de vraies et une de fausse.

Répondre à trois questions. Une dernière légende affirme qu'un nichny est obligé de répondre à trois questions si l'on parvient à l'entraver avec des chaînes d'or ou d'orichalque. Comme pour les prophéties, deux réponses seront vraies et une fausse. Il faut poser les trois avant de recevoir la moindre réponse. Une fois la troisième réponse donnée, les chaînes et le nichny disparaissent.





NICHNY

Fée de taille Moyenne, neutre mauvaise

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 112 (15d8 + 45)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	19 (+4)	17 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +7

Compétences Acrobaties +7, Perception +7, Perspicacité +7

Résistance aux dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre ; contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques qui ne sont pas en argent

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états charmé, empoisonné, inconscient, paralysé, terrorisé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 17

Langues elfique, primordial, sylvestre, langue du Vide

Dangerosité 6 (2 300 PX)

Liberté de mouvement. Un nichny ignore les terrains difficiles et ne peut pas être enchevêtré, empoigné ni gêné dans ses mouvements, comme s'il était sous l'effet constant du sort liberté de mouvement. Ce pouvoir ne fonctionne pas lors d'une tentative d'empoignade si l'assaillant porte des gantelets en or ou en orichalque ou utilise une chaîne de ces métaux lors de l'attaque.

Porter chance (1/jour). Un nichny peut enchanter une petite gemme ou un caillou pour qu'il porte chance. S'il le donne à un tiers, ce dernier reçoit un bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde pendant 24 heures.

Incantation innée. Le nichny utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *détection de la magie, invisibilité, projectile magique, rayon de givre*

3/jour chacun : *clignotement, porte dimensionnelle, hâte, métamorphose* (soi uniquement)

1/jour chacun : *mot de retour, téléportation*

Aura de chance. Un nichny est entouré d'une aura de chance. Toutes les créatures qu'il considère comme des amies et qui se trouvent dans un rayon de 3 mètres gagnent un bonus de +1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et aux tests de caractéristique. Les créatures qu'il considère comme des ennemies subissent un malus de –1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et aux tests de caractéristique. Le nichny peut activer ou supprimer cette aura à son tour par une action bonus.

Résistance à la magie. Le nichny est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Prédiction. Une fois par semaine, le nichny peut répondre à trois questions au maximum sur le passé, le présent ou le futur. Il faut poser les trois avant qu'il donne ses réponses, qui sont toujours courtes et potentiellement sous forme de paradoxe ou de devinette. Il y a toujours une réponse fausse et deux justes.

Actions

Attaques multiples. Le nichny fait deux attaques de griffes.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 17 (2d12 + 4) dégâts tranchants.

Les nichnys de Midgard

Les légendes elfiques disent que les nichnys, appelés dolia (« orateurs du destin ») en ancien elfique, ont accueilli les premiers elfes à Midgard, comme s'ils avaient été présents depuis sa création. Ils ont offert trois prophéties au premier empereur des elfes : les humains causeraient un grand schisme parmi les elfes et les obligeraient à fuir le Midgard ; un enfant marqué par les elfes causerait la perte de toute la race elfique et une troisième prophétie si terrifiante que les elfes l'ont effacée avec une puissante magie.

Même en usant de leurs plus puissants sorts de divination, les mages de Bemmée sont incapables de déterminer la nature de la dernière prophétie. Comme l'une des prophéties ne se réalisera pas, les précautions des elfes sont peut-être superflues, mais beaucoup donneraient cher pour savoir de quoi les elfes ont eu tellement peur.

Nkosi



Cet humanoïde bestial à l'air puissant porte une épaisse crinière de boucles ornées de perles. Son sourire découvre des crocs acérés, comme il sied à un métamorphe capable de se changer en noble lion.

Tresses et perles. Le nkosi ressemble à un humain bestial avec des yeux de chat, une mince queue et des crocs et une fourrure de lion. La plupart se laissent pousser les cheveux et tressent des perles colorées dans leurs boucles, afin de marquer les événements importants de leur vie. Bien que, sous sa véritable forme, le nkosi ressemble à un humanoïde félin avec des caractéristiques léonines, il est surtout remarqué pour sa capacité à se changer en lion. Il est plus à l'aise dans la nature, mais s'adapte à n'importe quel environnement.

Des lames comme des griffes. Au combat, les nkosis préfèrent les lames incurvées qu'ils manient avec brutalité, en plus de se fendre régulièrement pour utiliser leurs crocs. Ils aiment les armures légères ornées d'os, de fétiches et autres trophées récupérés sur les bêtes vaincues.

Chef de meute. Les chefs de meute nkosis sont des individus particulièrement grands et musclés qui dirigent leur peuple. Ils présentent une crinière impressionnante, mais sont surtout connus pour leur puissant rugissement qui éveille l'âme sauvage de tous les membres de leur race.



NKOSI

Humanoïde de taille Moyenne (métamorphe, nkosi), loyal neutre

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	8 (–1)

Compétence Survie +2

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langue commun

Dangerosité 1/2 (100 PX)

Métamorphe. Le nkosi peut utiliser une action pour se changer en lion de taille Moyenne ou reprendre son apparence normale. Sous forme de lion, il ne peut pas parler et sa vitesse est de 15 mètres. À part sa vitesse, ses statistiques ne changent pas quelle que soit sa forme. Les objets dont il est équipé ou vêtu ne sont pas transformés. Il reprend sa forme normale s'il meurt.

Odorat aiguisé. Le nkosi est avantagé sur les tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Gueule du chasseur. Si le nkosi se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite en direction d'une créature et la touche avec une attaque de cimeterre au cours du même tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13, sans quoi elle se retrouve à terre. Dans ce cas, le nkosi peut immédiatement lui porter une attaque de morsure par une action bonus.

Actions

Cimeterre (forme de nkosi uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Couteau de lancer mambele (forme de nkosi uniquement). *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

CHEF DE MEUTE NKOSI

Humanoïde de taille Moyenne (métamorphe, nkosi), loyal neutre

Classe d'armure 16 (armure de cuir clouté)

Points de vie 93 (17d8 + 17)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	18 (+4)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)

Compétence Survie +2
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langue commun
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Métamorphe. Le nkosi peut utiliser une action pour se changer en lion de taille Moyenne ou reprendre son apparence normale. Sous forme de lion, il ne peut pas parler et sa vitesse est de 15 mètres. À part sa vitesse, ses statistiques ne changent pas quelle que soit sa forme. Les objets dont il est équipé ou vêtu ne sont pas transformés. Il reprend sa forme normale s'il meurt.

Odorat aiguisé. Le nkosi est avantagé sur les tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Brutal. Quand le chef de meute touche sa cible avec une attaque d'arme au corps à corps, il inflige un dé de dégâts de plus (compris dans l'attaque).

Gueule du chasseur. Si le nkosi se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite en direction d'une créature et la touche avec une attaque de cimeterre au cours du même tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15, sans quoi elle se retrouve à terre. Dans ce cas, le nkosi peut immédiatement lui porter une attaque de morsure par une action bonus.

ACTIONS

Attaques multiples. Le chef de meute fait deux attaques avec son cimeterre ou son mambele.

Cimeterre (forme de nkosi uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Couteau de lancer mambele (forme de nkosi uniquement). *Attaque d'arme à distance :* +6 pour toucher, portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Rugissement du chef de meute (recharge après un court ou un long repos). Chaque nkosi que choisit le chef de meute et qui se trouve dans un rayon de 9 mètres autour de lui peut immédiatement utiliser sa réaction pour faire une attaque de morsure. Le chef de meute peut ensuite faire une attaque de morsure par une action bonus.

AUTRUCHE DE GUERRE

À l'état sauvage, les autruches de guerre sont dangereuses et nerveuses, promptes à distribuer des coups de patte punitifs alors qu'elles filent sur le champ de bataille. Les nkosis les utilisent pour semer le chaos parmi leurs ennemis en poussant un troupeau d'autruches de guerre rapides vers une caravane ou une formation ennemie.

Plus rapides qu'un cheval. Cela fait des siècles que les autruches de guerre sont domestiquées et terrifient les champs de bataille quand elles emportent des cavaliers. Elles servent beaucoup là où les chevaux sont rares ou inutilisables, ou là où leurs incroyables bonds permettent à la cavalerie de charger sur un sol accidenté.



AUTRUCHE DE GUERRE

Bête de Grande taille, non alignée
Classe d'armure 11
Points de vie 42 (5d10 + 15)
Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Sens Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Saut sans élan. L'autruche peut sauter en longueur sur un maximum de 6 mètres et en hauteur sur un maximum de 3 mètres, avec ou sans élan.

Guerrier bondissant. Si une autruche sans cavalier saute sur au moins 3 mètres et atterrit dans un rayon de 1,50 mètre autour d'une créature, elle est avantagée lors des attaques à son encontre.

ACTIONS

Attaques multiples. L'autruche fait deux attaques de griffes.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts contondants.



Noctegarm

Ces créatures humanoïdes travaillent avec leur mère lupine et leurs frères et sœurs loups arctiques pour détruire les communautés naines et humaines. Leurs hurlements sont des chants de vengeance et leurs crocs et leurs mâchoires semblent prêts à engloutir le monde.

Champions des meutes septentrionales. La meute d'une femelle worg gestante célèbre un rituel magique en son honneur qui donne naissance à une noctegarm. Ces créatures sont toujours des femelles et toujours loyales à Fenris. Elles persécutent les serviteurs des dieux, en particulier des dieux nordiques du ciel, du tonnerre et de la sagesse. Leurs espions s'infiltrent dans les communautés pour saper leurs forces, une traîtrise qui débouche toujours sur l'attaque de nombreux loups.

Pillages. La noctegarm ressemble à un énorme loup, mais de près, son immense gueule, ses yeux emplis de haine et ses doigts à demi formés révèlent qu'elle est plus qu'un worg. Et bien pire. Elle peut manier des objets dans ses pattes avant et marcher sur ses postérieurs si besoin, mais elle est plus rapide à quatre pattes.

Mâchoires d'une taille impossible. Les mâchoires de la noctegarm peuvent s'ouvrir si grand qu'elles engloutissent un cadavre, un être vivant ou des objets plus grands qu'elle, un tour de magie qui ne demande que quelques secondes.



Factice renégat

Un factice sur treize peut potentiellement échapper à l'influence de sa mère. Lancez 1d12 quand la noctegarm engendre un factice. Sur un 1, elle donne naissance à un renégat (le 13e rejeton est toujours un renégat s'il n'y en a pas encore eu dans ce cycle). Le lendemain de sa création (puis une fois par jour par la suite), le factice renégat fait un jet de sauvegarde de Charisme DD14. S'il le réussit, il brise le contrôle de la noctegarm: il récupère son alignement originel et l'effet de charme se termine (mais pas le lien empathique). Le renégat conserve ses autres caractéristiques.

NOCTEGARM

Créature monstrueuse de Grande taille, chaotique mauvaise

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 114 (12d10 + 48)

Vitesse 6 m (bipède), 12 m (quadrupède)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)

Compétences Discrétion +5, Perception +5

Vulnérabilité aux dégâts radiants ; aux armes en argent

Résistance aux dégâts de foudre, de tonnerre ; contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques qui ne sont pas en argent

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15

Langues commun, géant, gobelin, télépathie à 60 m (avec les factices uniquement)

Dangerosité 6 (2 300 PX)

Créer un factice. Si la noctegarme passe un round entier à dévorer un cadavre humanoïde, elle entre immédiatement en gestation. Neuf heures plus tard, elle donne naissance à un double de la créature dévorée. Ce double appelé « factice » possède tous les souvenirs et toutes les caractéristiques de l'original, mais sert loyalement sa mère, un peu comme un familier sert son magicien. Une noctegarm peut avoir 14 factices au maximum sous son contrôle. Elle peut communiquer avec eux par télépathie dans un rayon de 60 mètres.

Mâchoire distendue. Comme les serpents, les noctegarms peuvent ouvrir leurs mâchoires bien plus grand que les autres créatures de taille similaire, ce qui leur octroie une morsure formidable et leur permet d'engloutir des créatures de taille Moyenne ou inférieure.

Superstitieux. Une noctegarm doit rester à 1,50 mètre au moins d'un symbole sacré brandi ou d'une branche d'aconit enflammée et ne peut pas toucher une créature tenant un tel objet ni lui porter une attaque de corps à corps. Après 1 round, elle fait un jet de sauvegarde de Charisme DD 15 au début de chacun de ses tours. Si elle réussit, elle surmonte temporairement ses superstitions et ce trait ne s'applique plus jusqu'au début de son prochain tour.

Incantation innée. La noctegarm utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14). Elle peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

3/jour chacun : *immobiliser un humanoïde, murmures dissonants, ténèbres*

1/jour chacun : *invoquer des êtres des bois* (loups uniquement), *porte dimensionnelle, scrutation* (factices uniquement)

ACTIONS

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 27 (4d10 + 5) dégâts perforants. Si la cible est de taille Moyenne ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15, sans quoi elle est engloutie. Une créature engloutie est aveuglée et entravée, mais bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets venant de l'extérieur de la noctegarm. Elle subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chaque tour de la noctegarm. Cette dernière ne peut avoir qu'une créature engloutie à la fois.

Si la créature engloutie lui inflige 25 dégâts ou plus lors d'un même tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 à la fin de ce tour, sans quoi elle régurgite la créature, qui tombe à terre dans un espace situé dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle. Si la noctegarm meurt, les créatures englouties ne sont plus entravées et peuvent s'enfuir en dépensant 3 mètres de déplacement. Elles ressortent à terre.

FACTICE

Un factice dispose de tous les souvenirs et aptitudes de la victime à partir de laquelle il a été créé. Il n'a pas d'aura magique, mais il a 1d3 signes physiques le différenciant de la victime. Quelqu'un qui la connaissait les repère à condition de réussir un jet de sauvegarde de Sagesse (Perspicacité) DD 20). Il peut s'agir de paumes poilues, de sourcils qui se rejoignent au milieu, d'une pilosité générale hirsute, d'orteils en plus, de sang au goût d'eau salée, de cheveux qui repoussent une heure après qu'on les a coupés, d'une incapacité à boire du lait frais, d'une tendance à écrire à l'envers, d'une langue fourchue, etc.

La noctegarm envoie ses rejetons s'infiltrer dans leur ancienne communauté. Ils prétendent rejoindre leurs amis et leur famille et cherchent à obtenir une position leur permettant de trahir leur communauté, mais aussi d'attirer d'autres gens au loin afin que leur mère les dévore et qu'ils rejoignent la conspiration. Cela peut suffire à indiquer que quelque chose ne va pas : un fermier autrefois paresseux et alcoolique qui arrête soudain la boisson et tente de devenir maire devrait éveiller les soupçons. Une fois les défenses du village affaiblies, la noctegarme arrive avec une meute de loups et le massacre commence.

Créature monstrueuse de taille Moyenne, chaotique mauvaise

Vulnérabilité aux dégâts radiants ; aux armes en argent

Odorat aiguisé. Le factice est avantagé sur les tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Amour maternel. Tous les factices ont un lien empathique avec leur mère. Il fonctionne comme celui liant un magicien et son familier. Ils obéissent à leur génitrice comme s'ils étaient charmés.

Noctin

Un homme ricanant brandit un bâton surmonté d'un crâne couvert de runes. Des symboles blasphématoires ornent ses habits tandis qu'une couche de cendres teinte sa peau d'un gris maladif.

Les noctins sont de misérables humanoïdes corrompus par une sinistre puissance. Leur peau est déjà cireuse et émaciée, même sans la cendre, la poussière d'os et autres horreurs qu'ils utilisent pour masquer tout signe de vie sur leur corps. Ils embrassent toutes sortes de comportements blasphématoires et tabous pour satisfaire leurs maîtres.

Pyramide du pouvoir. La soif de pouvoir du noctin l'éloigne de la décence et de la raison. Ce sont des initiés qui forment l'échelon inférieur de la société des fexts. Ils s'engagent en tant que malandrins, serviteurs, acolytes et chair à canon auprès de fexts morts-vivants en échange de quelques bribes de puissance.

Race à part. Bien que les noctins soient d'origine humanoïde, ils sont corrompus par les pouvoirs qu'ils servent. À bien y regarder, les noctins ont conservé les traits cosmétiques de leur race originelle, mais ils ont perdu tout lien avec les leurs suite à leur transformation en noctin.



NOCTIN

Humanoïde (noctin) de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 13 (armure de cuir clouté)
Points de vie 52 (8d8 + 16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	16 (+3)

Immunité contre l'état terrorisé
Sens Perception passive 10
Langues commun et les langues que parle le maître fext du noctin
Dangerosité 2 (450 PX)

Résistance à la magie. Le noctin est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Colère du pacte. L'une des armes du noctin est imprégnée de puissance. Les attaques portées avec elle sont traitées comme magiques et il ajoute son bonus de Charisme aux dégâts de l'arme (inclus plus loin).

Incantation. Le noctin est un lanceur de sorts de niveau 3. Il utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Il connaît les sorts de sorcier suivants.

Tours de magie (à volonté) : *bouffée de poison, contact glacial, explosion occulte*

Niveau 1 (4 emplacements) : *armure d'Agathys, charme-personne, maléfice, représailles infernales*

Niveau 2 (2 emplacements) : *couronne du dément, pas brumeux*

Actions

Attaques multiples. Le noctin fait deux attaques de corps à corps.

Bâton du pacte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6 + 4) dégâts contondants ou 8 (1d8 + 4) dégâts contondants si manié à deux mains.

Nuée d'esprits lupins

Une meute de loups fantomatiques apparaît dans des volutes de brouillard verdâtre, semblant se matérialiser à partir de la brume.

Quand une meute de loups périt de faim ou de froid au cœur de l'hiver, il arrive que la rage de l'alpha soit telle devant une mort si cruelle qu'elle ramène toute la meute dans le monde des mortels (ou qu'un nécromancien s'en charge). Écumante de bave, cette dernière revêt alors une apparence verdâtre et translucide et glisse sans effort sur la neige, la glace et même les lacs et les rivières.

Chasseurs aux dizaines d'yeux. La nuit, la nuée ressemble juste à une masse de brouillard ondoyant, mais quand elle se prépare à attaquer, la brume se condense sous forme d'une dizaine de têtes de loups aux babines retroussées et aux yeux rouges brillants, dont le cou s'étiole en tourbillons de brume. La nuée d'esprits lupins ne mange pas, mais son besoin de chasser et tuer est plus fort que jamais.

Absorber les proies. Ces nuées servent souvent de puissants morts-vivants, des sorciers, des noctins ou des chamans orques en tant que gardiens et exécuteurs, terrifiant les chevaux comme les hommes de main. On dit que les âmes de leurs victimes les rejoignent.

Hurler avant la bataille. Les sous-fifres, les montures et les familiers paniquent souvent en entendant le hurlement terrifiant d'une meute d'esprits, cette dernière étant toujours assez rusée pour hurler quelques instants avant de se ruer sur un troupeau ou un campement.

De nature morte-vivante. Une nuée d'esprits lupins n'a pas besoin de respirer, manger, boire ni dormir.

NUÉE D'ESPRITS LUPINS

Nuée de Grande taille de morts-vivants de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 97 (15d10 + 15)

Vitesse 15 m, vol 15 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	4 (–3)	10 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde For +5, Dex +6

Compétences Perception +3, Discrétion +6

Résistance aux dégâts nécrotiques, contondants, perforants et tranchants

Immunité contre les dégâts de froid

Immunité contre les états épuisé, terrorisé, paralysé, pétrifié, empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 13

Langue comprend le commun

Dangerosité 6 (2 300 PX)

Hurlement glaçant. La nuée hurle par une action bonus à son premier tour de combat, émettant une étrange cacophonie surnaturelle à glacer le sang. Toutes les créatures situées dans un rayon de 90 mètres qui l'entendent doivent réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 12, sans quoi elles sont terrorisées jusqu'au début du prochain tour de la nuée.

Rapide sur la neige. La nuée d'esprits lupins n'est pas affectée par le terrain difficile causé par la neige ou la glace.

ACTIONS

Attaques multiples. Une nuée d'esprits lupins utilise mort glacée si possible et fait trois attaques de morsure.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (2d4 + 3) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts de froid. La cible est jetée à terre si l'attaque se solde par un coup critique.

Mort glacée (recharge 5-6). Toutes les créatures qui se trouvent dans un rayon de 1,50 m autour de la nuée subissent 22 (4d10) dégâts de froid, ou moitié moins si elles réussissent un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. Celles qui ratent le jet de sauvegarde gagnent aussi un niveau d'épuisement et sont terrorisées jusqu'au début du prochain tour de la nuée.



Nuée d'yeux

Cette collection de centaines d'yeux flotte dans les airs, traînant des ganglions et dégoulinant de fluides caustiques qui grésillent en touchant le sol.

Expérience ratée. Une nuée d'yeux résulte d'une expérience ratée visant à créer un organe de scrutation vivant. Une fois libérée, cette horreur atteint un stade de conscience éparse. Personne ne sait quelles sont ses motivations, hormis sa volonté de survivre.

Voleurs de chair. Une nuée d'yeux affaiblie peut se soigner en arrachant des yeux frais à n'importe quelle créature vivante. Si une nuée d'yeux sérieusement réduite fuit une bataille (et il est rare qu'elle se batte jusqu'à la mort à moins d'être acculée), elle attaque des créatures isolées ou des groupes faibles jusqu'à remplir sa masse de globes oculaires ensanglantés. Plus la nuée contient de globes oculaires, plus son champ de résonance paralysant est puissant.

Un œil en éclaireur. Toute la nuée voit ce que voit chacun de ses membres. Avant d'attaquer ou même d'entrer dans une zone potentiellement dangereuse, la nuée envoie un œil isolé en éclaireur, à l'affût de victimes ou d'adversaires coriaces. Un œil seul n'a pas de capacités offensives et n'a que 1 pv. Il ne peut pas s'éloigner à plus de 30 mètres de la nuée et doit y retourner dans l'heure, sans quoi il meurt.

NUÉE D'YEUX

Nuée de Grande taille d'aberrations de taille Minuscule, neutre mauvaise

Classe d'armure 15

Points de vie 110 (13d10 + 39)

Vitesse 1,50 m, vol 12 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	20 (+5)	16 (+3)	8 (–1)	15 (+2)	17 (+3)

Compétences Discrétion +7, Intuition +6, Perception +6

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants

Immunité contre les états à terre, charmé, pétrifié, entravé, étourdi, paralysé, terrorisé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 16

Langues comprend le commun, mais ne peut pas parler

Dangerosité 4 (1 100 PX)

Nuée. La nuée peut occuper le même emplacement qu'une autre créature et inversement. Elle peut traverser n'importe quelle ouverture d'au moins 12 centimètres carrés. La nuée ne peut pas récupérer de points de vie ni gagner de points de vie temporaires.



ACTIONS

Extraction oculaire. Chaque créature qui occupe le même emplacement que la nuée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, sans quoi elle est momentanément aveuglée car ses yeux commencent à lui sortir des orbites. Cette cécité persiste tant que la créature affectée reste dans le même emplacement que la nuée et se termine à la fin du tour de la créature aveuglée si elle est sortie de l'emplacement de la nuée. Un sort de soin met temporairement fin à la cécité, mais pas un sort de restauration. Si une créature déjà temporairement aveuglée est la cible d'une nouvelle extraction oculaire et rate son jet de sauvegarde, elle est définitivement aveugle : ses yeux jaillissent de ses orbites et rejoignent la nuée (ce qui lui inflige 1d8 dégâts perforants). Si la cible réussit l'un ou l'autre de ses jets de sauvegarde, elle est immunisée contre l'extraction oculaire pendant 24 heures (mais ne recouvre pas la vue tant qu'elle est au sein de la nuée). Une nuée d'yeux avec 50 points de vie ou moins ne peut pas utiliser ce pouvoir.

Regard (Recharge 5-6). La nuée vise toutes les créatures présentes dans son emplacement avec une attaque de regard. Elle choisit l'un des deux effets suivants : *confusion* ou *immobiliser un humanoïde*. Chaque cible présente dans l'emplacement de la nuée est affectée à moins de réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 14. Même les créatures qui détournent le regard ou sont aveugles peuvent être affectées par cette attaque de regard. L'effet de *confusion* ou *immobiliser un humanoïde* dure 1d4 rounds.



LES NUÉES D'YEUX DE MIDGARD

Les magiciens bémméens utilisent des nuées d'yeux comme détecteurs de mensonges lors des négociations. L'œil déchiffre instinctivement les mouvements oculaires et peut communiquer ce qu'il remarque au magicien en bougeant de manière définie ou en changeant la couleur de son iris. Si les négociations tournent mal, le mage autorise la nuée à ajouter une nouvelle paire d'yeux à sa masse.

Nuée de danseflammes

De minuscules flammes bleues, une sorte de crâne dansant au sein de chacune, forment une masse ondoyante.

Élémentaires chétifs. Les danseflammes sont des élémentaires de feu Très Petits. Les spéculations varient quant à savoir s'ils sont simplement immatures ou si ce sont des avortons. Ce sont peut-être les débris d'êtres élémentaires enflammés bien plus grands. Un danseflamme isolé n'est guère plus qu'une étincelle semi-consciente douée d'un souffle de vie et de grandes ambitions irréalistes. En revanche, en grand nombre ils sont dangereux.

L'union fait la force. Les élémentaires de feu de grande taille sont généralement des créatures sédentaires, ravies de rester sur leur plan d'origine. Les danseflammes possèdent (sont affligés, disent certains) des qualités propres aux mortels : ils cherchent à atteindre un potentiel supérieur, motivés par l'envie, ambition et ressentiment. Ils comprennent qu'il y a de la puissance dans le nombre et qu'une fois unis, ils constituent une force avec laquelle il faut compter. Un unique danseflamme n'est pas plus menaçant qu'une flamme de chandelle qui brille d'un feu chaud et bleu. Mais quand des milliers se rassemblent, ils forment un véritable brasier. Le crâne dans chaque flamme n'est qu'une illusion que créent ces élémentaires en se basant sur la manière dont ils perçoivent les mortels une fois qu'ils en ont fini avec eux.

Serviteurs maussades. Les danseflammes solitaires possèdent une individualité propre, mais en groupe ils développent une mentalité de ruche. Cela leur permet de fonctionner comme une nuée, mais les rend aussi vulnérables en tant que groupe à la magie affectant le mental. Les bardes, les invocateurs et les enchanteurs instruits qui convoquent les danseflammes savent qu'ils doivent maintenir la nuée fermement sous contrôle, car ces créatures sont, au mieux, des serviteurs revêches.

De nature élémentaire. Une nuée de danseflammes n'a pas besoin de respirer, manger, boire, ni dormir.

Nuée de danseflammes

Nuée de taille Moyenne d'élémentaires de taille Très Petite, neutre mauvais

Classe d'armure 15

Points de vie 90 (12d8 + 36)

Vitesse 9 m, vol 9 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	20 (+5)	16 (+3)	6 (−2)	10 (+0)	7 (−2)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants

Immunité contre les dégâts de feu, de poison

Immunité contre les états épuisé, empoigné, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé, étourdi, inconscient

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langue igné

Dangerosité 7 (2 900 PX)

Corps de feu. Si une créature touche la nuée ou réussit une attaque de corps à corps contre elle alors qu'elle se trouve dans un rayon de 1,50 mètre, elle subit 5 (1d10) dégâts de feu. De plus, la première fois qu'une nuée entre dans l'emplacement d'une créature lors d'un tour, cette créature subit 5 (1d10) dégâts de feu et s'enflamme. Tant que personne n'a utilisé une action pour éteindre le feu, la créature subit 5 (1d10) dégâts de feu au début de chacun de ses tours.

Illumination. La nuée émet une vive lumière dans un rayon de 9 mètres et une faible lumière dans un rayon de 9 mètres de plus.

Nuée. Une nuée peut occuper le même emplacement qu'une autre créature et inversement. La nuée peut traverser n'importe quelle ouverture assez grande pour laisser passer une créature de Très Petite taille. La nuée ne peut pas récupérer de points de vie ni gagner de points de vie temporaires.

Sensibilité à l'eau. À chaque fois que la nuée parcourt 1,50 mètre dans l'eau ou qu'on lui déverse 4 litres d'eau dessus, elle subit 1 dégât de froid.

Actions

Nuée. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 0 m, une créature dans l'emplacement de la nuée. *Touché :* 21 (6d6) dégâts de feu ou 10 (3d6) dégâts de feu si la nuée n'a plus que la moitié de ses points de vie ou moins.

Nuée de papillons de mort

Ces énormes nuages de papillons orange et vert sont précédés d'une odeur de putréfaction, qu'ils propagent grâce aux battements de leurs ailes délicates.

Hantées par des démons. Une nuée de papillons de mort se forme quand une espèce rare de papillons charognards, attirée par la puanteur qui se dégage d'une carcasse en état de décomposition avancé, se nourrit des restes d'un fiélon, d'un démon ou d'une créature similaire.

Étourdissantes et empoisonnées. Les créatures qui se trouvent sur le chemin d'une nuée sont aveuglées et chancellent face au chaos coloré des battements d'ailes des insectes, qui en profitent pour nécroser leur chair. Une nuée est attirée par la putréfaction et elle répand sur ses victimes un poison qui agit rapidement et la transforme en une charogne dont elle pourra se nourrir immédiatement.

Dévoreuses de morts-vivants. Les créatures mortes-vivantes ne sont pas immunisées contre le poison d'une nuée de papillons de mort, qui est capable de putréfier les énergies qui animent une créature morte-vivante aussi facilement que si elle était vivante. Si elle peut choisir entre une créature vivante ou morte-vivante, une nuée de papillons de mort attaquera toujours le mort-vivant. Ces nuées trouvent les goules et les vampires particulièrement à leur goût et certaines forces d'alignement bon estiment donc qu'elles sont un mal nécessaire.

NUÉE DE PAPILLONS DE MORT

Nuée de Grande taille de bêtes de Très Petite taille, chaotique mauvaise

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 60 (11d10)

Vitesse 1,50 m, vol 12 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	13 (+1)	10 (+0)	1 (-5)	12 (+1)	15 (+2)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants

Vulnérabilité aux dégâts de feu, de froid

Immunité contre les états à terre, charmé, entravé, paralysé, pétrifié, terrorisé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Dangerosité 4 (1 100 PX)

Poison puissant. Le poison d'une nuée de papillons de mort affecte les morts-vivants tangibles, même si ceux-ci sont normalement immunisés contre les poisons.

Nuée. Une nuée peut occuper le même emplacement qu'une autre créature et inversement. La nuée peut traverser n'importe quelle ouverture assez grande pour laisser passer un insecte de Très Petite taille. La nuée ne peut pas récupérer de points de vie ni gagner de points de vie temporaires.

Poids des ailes. La vitesse d'une créature qui se trouve dans le même emplacement qu'une nuée de papillons de mort se trouve réduite de moitié et la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 ou se trouver aveuglée. Ces deux effets prennent fin si, à la fin de son tour, la créature ne se trouve plus dans le même emplacement que la nuée. Si une créature réussit son jet de sauvegarde, elle est immunisée contre l'effet de cécité de la nuée (mais pas contre la réduction de sa vitesse) pendant 24 heures.

ACTIONS

Attaques multiples : La nuée porte une attaque de morsure contre toutes les créatures avec lesquelles elle partage un emplacement.

Morsures. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 0 m, toutes les créatures dans l'emplacement de la nuée. *Touché :* 22 (6d6 +1) dégâts perforants ou 11 (3d6 + 1) dégâts perforants si la nuée n'a plus que la moitié de ses points de vie ou moins. La cible subit également 10 (3d6) dégâts de poison et est empoisonnée pendant 1d4 rounds ; elle peut réduire cette quantité de dégâts de moitié et ne pas se trouver dans l'état empoisonné si elle réussit un jet de sauvegarde de Constitution DD 13.

GRANDE NUÉE DE PAPILLONS DE MORT

Nuée de Très Grande taille de bêtes de Très Petite taille, chaotique mauvaise

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 84 (13d12)

Vitesse 1,50 m, vol 12 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	16 (+3)	10 (+0)	1 (-5)	15 (+2)	12 (+1)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants

Vulnérabilité aux dégâts de feu, de froid

Immunité contre les états à terre, charmé, entravé, paralysé, pétrifié, terrorisé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Dangerosité 6 (2 300 PX)

Poison puissant. Même effet que pour la nuée de papillons de mort.

Nuée. Même effet que pour la nuée de papillons de mort.

Poids des ailes. Même effet que pour la nuée de papillons de mort, mais avec un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16.



ACTIONS

Attaques multiples : La nuée porte une attaque de morsure contre toutes les créatures avec lesquelles elle partage un emplacement.

Morsures. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 0 m, toutes les créatures dans l'emplacement de la nuée. *Touché :* 24 (6d6 +3) dégâts perforants ou 13 (3d6 +3) dégâts perforants si la nuée n'a plus que la moitié de ses points de vie ou moins. La cible subit également 17 (5d6) dégâts de poison et est empoisonnée pendant 1d4 rounds ; elle peut réduire cette quantité de dégâts de moitié et ne pas se trouver dans l'état empoisonné si elle réussit un jet de sauvegarde de Constitution DD 15.



Nuée de scarabées manavores

Ces scarabées turquoise cliquetants ont des glyphes dorés faiblement luminescents sur le dos qui brillent plus fort quand ils se rapprochent.

Les scarabées manavores sont des vermines imprégnées de l'antique magie d'empires du désert déchus.

Dévoreurs de magie. Que ce soit parce qu'ils rongent la chair des morts-vivants ou nichent dans des zones où persistent des enchantements, ils ont développé un goût prononcé pour la puissance de la magie qui a elle-même laissé son empreinte sur eux. Les glyphes gravés sur leur carapace ressemblent au cunéiforme de la prêtrise de royaumes tombés depuis longtemps. Plus ils dévorent d'énergie magique, plus ils brillent jusqu'à être aussi luisants qu'une torche.

Les scarabées manavores partent en quête de magie sans hésitation ni peur, cherchant infatigablement à drainer sa substance pour s'en nourrir.

NUÉE DE SCARABÉES MANAVORES

Nuée de taille Moyenne de bêtes de Très Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 75 (10d8 + 30)

Vitesse 6 m, fouissement 1,50 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (–4)	16 (+3)	16 (+3)	1 (−5)	13 (+1)	2 (−4)

Compétences Perception +3, Discrétion +5

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants

Immunité contre les états charmé, terrorisé, paralysé, pétrifié, à terre, entravé, étourdi

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 9 m, perception des vibrations 9 m, Perception passive 13

Langues —

Dangerosité 4 (1 100 PX)

Nuée. Une nuée peut occuper le même emplacement qu'une autre créature et inversement. La nuée peut traverser n'importe quelle ouverture assez grande pour laisser passer un insecte de Très Petite taille. La nuée ne peut pas récupérer de points de vie ni gagner de points de vie temporaires.

Immunité contre la magie. La nuée de scarabées manavores est immunisée contre les sorts et autres effets magiques.

Renifler la magie. La nuée de scarabées manavores détecte la présence des créatures magiques, des sorts et effets de sorts actifs et des objets magiques dans un rayon de 36 mètres.

Érosion de mana. La nuée de scarabées manavores dévore la magie. Les objets magiques abandonnés se trouvant dans l'emplacement de la nuée à la fin de son tour voient leurs effets supprimés pendant 1 minute. De plus, les objets chargés se trouvant dans son emplacement perdent 1d6 charges au début de chacun de ses tours ; les objets avec un nombre d'utilisations quotidiennes limité perdent une de ces utilisations et les objets à usage unique comme les potions ou les parchemins sont détruits. Les effets magiques dans l'emplacement de la nuée sont dissipés (comme avec *dissipation de la magie* lancé avec une caractéristique d'incantation de +5).

ACTIONS

Morsures. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 0 m, une créature dans l'emplacement de la nuée. *Touché :* 14 (4d6) dégâts perforants ou 7 (2d6) dégâts perforants si la nuée n'a plus que la moitié de ses points de vie ou moins. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, sans quoi un objet magique aléatoire en sa possession est immédiatement affecté par le trait érosion de mana. Si cette attaque touche un lanceur de sorts, il doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 15, sans quoi l'un de ses emplacements de sorts de plus bas niveau encore inutilisé est dépensé.



Nuée de scarabées mécaniques

La lumière du soleil se reflète sur les engrenages de milliers de scarabées mécaniques formant un terrifiant nuage.

Libres mais stupides. Les nuées de scarabées mécaniques se forment quand plusieurs créatures se libèrent du contrôle de leur créateur et se réunissent pour former une bruyante masse dans laquelle s'entrechoquent leurs parties mécaniques. Le lien qui les unissait à leur créateur ayant été tranché, ces nuées de scarabées ne bénéficient plus de la télépathie des scarabées mécaniques individuels et leurs capacités intellectuelles sont ainsi réduites.

NUÉE DE SCARABÉES MÉCANIQUES

Grande nuée de créatures artificielles de Très Petite taille, neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 52 (8d10 + 8)
Vitesse 9 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	16 (+3)	12 (+1)	4 (-3)	12 (+1)	7 (-2)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants
Immunité contre les dégâts de feu, de poison et psychiques
Immunité contre les états à terre, charmé, étourdi, entravé, paralysé, pétrifié et terrorisé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langues —
Dangerosité 3 (700 PX)

Nuée. Une nuée peut occuper le même emplacement qu'une autre créature et inversement. La nuée peut traverser n'importe quelle ouverture assez grande pour laisser passer une créature artificielle de Très Petite taille. La nuée ne peut pas récupérer de points de vie ni gagner de points de vie temporaires.

Actions

Morsures. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 0 m, jusqu'à 4 créatures dans l'emplacement de la nuée. *Touché :* 17 (5d6) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts de poison.



Nuée de scarabées prismatiques

Une explosion de lumières multicolores jaillit de ce nuage de scarabées volants, scintillant de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel.

Beautés carnivores. Le cœur de la jungle grouille d'une vie sauvage mortelle et les scarabées prismatiques en sont le parfait exemple. Ces insectes venimeux mangeurs de chair distraient et immobilisent leur proie avec leur beauté chatoyante alors même qu'ils la dévorent vivante. Un scarabée prismatique isolé scintille comme une pierre précieuse à la lumière du soleil ; les négociants tosculis, les gnolls et les humains incorporent donc souvent leurs carapaces dans leurs bijoux ou les utilisent comme composantes spéciales pour les objets et sorts d'enchantement et d'illusion (mirage).

Hypnoparalysie. Quand ces magnifiques insectes grouillent par milliers, ils créent une cascade de couleurs scintillantes hypnotisantes capables d'envoûter les créatures. Lorsqu'ils s'abattent sur leur proie hébétée, leurs morsures la paralysent lentement tandis que leurs toxines distraient son cerveau avec un sentiment d'euphorie et de délices.

Prédateurs associés. Bien que les scarabées prismatiques soient carnivores, ils ne sont pas excessivement agressifs, ils attaquent les autres créatures uniquement lorsqu'ils ont faim ou se sentent menacés. Mais ils représentent une menace même lorsqu'ils n'attaquent pas, car plus d'un voyageur imprudent s'est arrêté pour contempler ce qu'il pensait être une docile nuée de scarabées prismatiques et s'est laissé envoûter pour finir dévoré par d'autres prédateurs de la jungle qui savent bien que les scarabées étourdissent leurs proies.



NUÉE DE SCARABÉES PRISMATIQUES

Nuée de taille Moyenne de bêtes de Très Petite taille, non-alignée

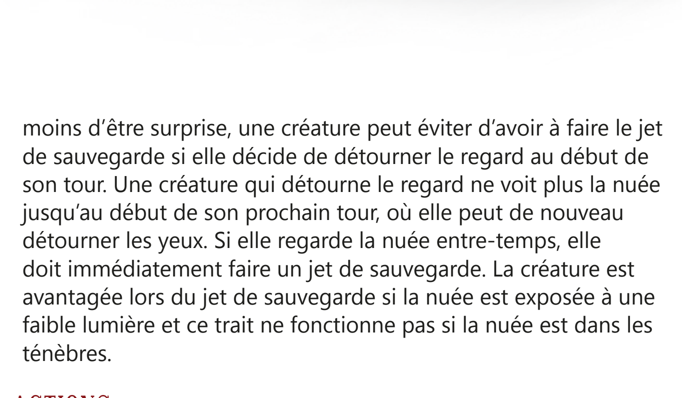
Classe d'armure 13
Points de vie 38 (7d8 + 7)
Vitesse 6 m, fouissement 1,50 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (–4)	16 (+3)	12 (+1)	1 (−5)	13 (+1)	2 (−4)

Compétences Perception +3, Discrétion +5
Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants
Immunité contre les états charmé, terrorisé, paralysé, pétrifié, à terre, entravé, étourdi
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 9 m, Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 3 (700 PX)

Nuée. Une nuée peut occuper le même emplacement qu'une autre créature et inversement. La nuée peut traverser n'importe quelle ouverture assez grande pour laisser passer un insecte de Très Petite taille. La nuée ne peut pas récupérer de points de vie ni gagner de points de vie temporaires.

Carapace scintillante. Les carapaces iridescentes et lustrées des scarabées réfractent et teintent la lumière en une pluie de couleurs. Si la nuée est exposée à une lumière vive, une créature qui la regarde et se trouve dans un rayon de 9 mètres doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13, sans quoi elle est aveuglée jusqu'à la fin de son prochain tour. Si la créature rate son jet de sauvegarde de 5 ou plus, elle est aussi inconsciente. À moins d'être surprise, une créature peut éviter d'avoir à faire le jet de sauvegarde si elle décide de détourner le regard au début de son tour. Une créature qui détourne le regard ne voit plus la nuée jusqu'au début de son prochain tour, où elle peut de nouveau détourner les yeux. Si elle regarde la nuée entre-temps, elle doit immédiatement faire un jet de sauvegarde. La créature est avantagée lors du jet de sauvegarde si la nuée est exposée à une faible lumière et ce trait ne fonctionne pas si la nuée est dans les ténèbres.



ACTIONS

Morsures. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 0 m, une créature dans l'emplacement de la nuée. *Touché :* 10 (4d4) dégâts perforants ou 5 (2d4) dégâts perforants si la nuée n'a plus que la moitié de ses points de vie ou moins. La cible subit également 10 (4d4) dégâts de poison et devient euphorique pendant 1d4 rounds, ou subit la moitié des dégâts de poison seulement et pas d'euphorie si elle réussit un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. Une créature euphorique est désavantagée sur ses jets de sauvegarde.

Nuée de sluaghs

Certains disent que les sluaghs sont des fées transformées par les vampires, d'autres que ce sont les âmes maléfiques d'hommes violents qui ne trouvent pas le repos et reviennent pour tuer. D'autres encore affirment ce que sont les âmes de gnomes qui se sont suicidés après avoir pactisé avec des démons. Tous s'accordent à dire qu'ils sont répugnants.

Lâches solitaires. Ces minuscules fées maléfiques vivent dans les ténèbres. Seules, elles sont lâches, mais on les rencontre rarement ainsi. C'est en hiver qu'elles sont les plus actives, en particulier lors des longues nuits. Elles parlent souvent à leurs victimes lorsqu'elles attaquent, mais leurs cris ne sont guère plus que des murmures aux oreilles de leurs proies.

Contact glacial. Le sluagh se nourrit grâce à son contact glacial. Il dévore les petits animaux s'il n'a rien de plus appétissant à portée. Il est facile de reconnaître ses victimes : leur peau est d'une froideur inhabituelle et leurs traits figés en un masque de terreur.

Les nuées de sluaghs se mettent au service des guenaudes, des diables, des trolliens et des fées maléfiques qui connaissent les sanglants rituels à célébrer pour les convoquer et les diriger. Les fées des ombres et les drows les utilisent contre les elfes, avec pour cible les défenseurs des villages elfiques, leurs conjoints et leurs enfants.

Meute sans pattes. Les sluaghs sont de minuscules créatures humanoïdes émaciées de la taille d'une belette. Ils n'ont pas de jambes, leur torse se terminant en s'effilant de bien dérangeante manière. Ils peuvent voler, mais aussi se traîner au sol à la force des bras à vive allure. Ils sont toujours drapés de noir, bien que leur peau et leurs cheveux soient d'une pâleur blafarde. Ils ont des griffes et des crocs aiguisés et des yeux entièrement noirs. En nombre, ils ressemblent à un vol d'étranges oiseaux.

Nuée de sluaghs

Nuée de taille Moyenne de fées de taille Très Petite, chaotique mauvaise

Classe d'armure 13

Points de vie 54 (12d8)

Vitesse 9 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (–2)	16 (+3)	11 (+0)	6 (–2)	13 (+1)	10 (+0)

Compétence Discrétion +5

Vulnérabilité aux dégâts de feu

Résistance aux dégâts de froid ; contondants, perforants et tranchants

Immunité contre les états charmé, terrorisé, paralysé, pétrifié, à terre, entravé, étourdi

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues commun, sylvestre

Dangerosité 3 (700 PX)

Nuée. Une nuée peut occuper le même emplacement qu'une autre créature et inversement. La nuée peut traverser n'importe quelle ouverture assez grande pour laisser passer une fée de Très Petite taille. La nuée ne peut pas récupérer de points de vie ni gagner de points de vie temporaires.

Obscure discrétion. Quand la nuée se trouve dans les ténèbres ou sous une faible lumière, elle peut accomplir l'action se cacher par une action bonus.

Faiblesse face à la lumière du soleil. Sous la lumière du soleil, la nuée est désavantagée sur les jets d'attaque, les tests de caractéristiques et les jets de sauvegarde.

Actions

Contact glacial. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 0 m, une créature dans l'emplacement de la nuée. *Touché :* 28 (8d6) dégâts de froid ou 14 (4d6) dégâts de froid si la nuée n'a plus que la moitié de ses points de vie ou moins. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, sans quoi elle ne récupère plus de points de vie. La cible affectée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur une réussite. L'effet se termine également avec *restauration supérieure* ou une magie similaire.



Sluaghs solitaires

Un sluagh isolé a un indice de dangerosité de 1/8 (25 PX), 2 points de vie et fait 3 (1d6) dégâts de froid. S'ils se regroupent en nuées, ce n'est pas sans raison.

Nuée osseuse

Une brise humide balaie des squelettes humanoïdes et animaux. Ils s'élancent en avant, en direction de créatures vivantes, comme une main osseuse et griffue. Des os épars roulent au sol, puis s'élèvent dans les airs, ondulant dans le vent comme un morceau d'étoffe.



Une nuée de défunts. En de rares occasions, les esprits pugnaces de morts-vivants terrassés s'agrègent, unis par un désir commun : se sentir vivants de nouveau. Ils réunissent ainsi les os qu'ils avaient de leur vivant avec tous les autres os qu'ils trouvent afin de créer des nuées osseuses.

Des morts-vivants nomades. Ces nuées ravagent alors la campagne, ôtant la vie aux créatures vivantes qui croisent leur chemin, s'emparant de bétail, d'humanoïdes et même de dragons et les transpercer de leurs griffes dans une tentative de s'accrocher à la vie. Des nuées osseuses qui sont dotées d'une ou plusieurs mâchoires hurlent constamment leur chagrin, n'interrompant leurs gémissements que par des bribes de discours rationnel, au cours desquelles ils clament leurs malheurs et leur désespoir.

Habitants des falaises et des crevasses. Les nuées osseuses se postent souvent près de falaises, de crevasses ou de fosses, dans l'espoir de pouvoir y faire tomber une victime, voire un troupeau entier d'animaux, et ajouter leurs os brisés à leur masse.

De nature morte-vivante. Une nuée osseuse ne respire pas, ne mange pas, ne boit pas et ne dort pas.



NUÉE OSSEUSE

Nuée de Grande taille de morts-vivants de Très Petite taille, chaotique mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 198 (36d10)

Vitesse 6 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	18 (+4)	10 (+0)	9 (-1)	15 (+2)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +8, Sag +6, Cha +9

Compétences Acrobatics +8, Discrétion +8, Perception +6

Vulnérabilité aux dégâts contondants

Résistance aux dégâts perforants et tranchants infligés par des armes non magiques

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états à terre, charmé, empoisonné, entravé, épuisé, étourdi, paralysé, terrorisé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 16

Langues commun, langue du Vide

Dangerosité 10 (5 900 PX)

Force des os. Une nuée osseuse peut choisir d'infliger des dégâts contondants, perforants ou tranchants et ajoute 1.5 × son bonus de Force à ses jets de dégâts de nuée, dans la mesure où les fragments d'os brisés qui la composent griffent, mordent, perforent et viennent s'écraser contre leurs victimes.

Nuée. Une nuée osseuse peut occuper l'emplacement d'une autre créature et vice versa et elle est également capable de traverser n'importe quelle ouverture de la largeur d'un crâne humain. La nuée ne peut pas regagner de points de vie ou gagner de points de vie temporaires.

Actions

Attaques multiples. Une nuée osseuse peut attaquer toutes les créatures hostiles avec laquelle elle partage un emplacement à l'aide de ses os tourbillonnants.

Os tourbillonnants. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 0 m, une créature dans le même emplacement que la nuée. *Touché :* 31 (5d8 + 9) dégâts contondants, perforants ou tranchants (inclus le pouvoir spécial Force des os).

Étreinte de la mort (Recharge 5–6). *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 0 m, une créature dans le même emplacement que la nuée. *Touché :* la cible est empoignée (évasion DD 16) et se trouve enveloppée dans la nuée osseuse. Tant que la créature se trouve ainsi empoignée, la nuée peut la faire se déplacer, lors du tour de la créature ou à n'importe quel autre moment auquel la créature ne devrait pas sinon pouvoir se déplacer. Toute attaque qui cible la nuée osseuse mais qui n'est pas une attaque de zone a 50 % de risques de toucher à la place la créature qui se trouve empoignée au cœur de l'étreinte de la mort.

Œil d'émeraude



Les sorcières et les mages de Ioun sont capables de créer des cristaux doués de parole. Ceux-ci leur servent essentiellement d'interlocuteurs et d'alliés, mais un grand nombre d'entre eux développent un profond sentiment d'animosité et une tendance à la perfidie. Ces derniers sont appelés les yeux d'émeraude.

Au service de la logique. Les mystiques et les psions apprécient de débattre de logique avec les cristaux parlants en faisant appel à leur esprit rationnel, ou de discuter de questions d'éthique avec eux en faisant appel à leur conscience. Les psions chaotiques créent parfois des cristaux parlants animés par leurs désirs primaires. De tels cristaux abandonnent parfois leur créateur ou le tuent. Une fois libres, ils peuvent pleinement profiter des plaisirs du monde.

Des manipulateurs emprisonnés. Les cristaux parlants sont généralement roses ou violets au moment de leur création. Ceux qui trahissent leur créateur prennent cependant une teinte vert sombre. Ces cristaux flottants ovoïdes sont physiquement faibles, mais ils détiennent des pouvoirs magiques considérables qui leur permettent de manipuler leur entourage. Ce point est d'une importance cruciale quand un œil d'émeraude découvre que si tuer son créateur le libère de son contrôle, il reste toujours incapable de s'éloigner de plus de 7,50 mètres d'une créature à laquelle il est lié. En l'absence d'une autre créature, il n'est pas rare qu'il se trouve ainsi rattaché au cadavre de ce même créateur.

Des objectifs changeants. Avec le temps, les motivations d'un œil d'émeraude évoluent. Il se peut que l'un d'entre eux ait un but précis et utilise ses pouvoirs pour guider la créature à laquelle il est lié dans une direction donnée. Un autre pourra feindre de coopérer et de partager ses pouvoirs défensifs avec la créature à laquelle il est lié en échange de sa mobilité. Un autre encore, aigrefin consommé, prétendra être une *pierre de Ioun* et flottera autour de la tête d'un allié ou d'une victime tout en brillant vivement afin d'inspirer la jalousie et la convoitise chez ceux qui le voient.

Plus petit qu'un poing fermé, un œil d'émeraude ne pèse pas plus de 250 g.

De nature artificielle. Un œil d'émeraude n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ou de dormir.

Œil d'émeraude

Créature artificielle de taille Très Petite, chaotique mauvais

Classe d'armure 14

Points de vie 54 (12d4 + 24)

Vitesse 0 m, vol 9 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (–4)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +4, Int +4

Compétences Acrobaties +4, Arcanes +4, Supercherie +5, Histoire +4, Perception +3, Persuasion +5, Religion +4

Résistance aux dégâts de froid, de feu ; dégâts perforants

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états aveuglé, assourdi, épuisé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, inconscient

Sens vision aveugle 18 m

Langues commun, draconique ; télépathie 75 m

Dangerosité 1 (200 PX)

Lié. Un œil d'émeraude ne peut pas se déplacer à plus de 7,50 m de la créature à laquelle il est lié psychiquement. Au moment de sa création, il est lié à son créateur. Une fois libéré, il peut cependant se lier à une autre créature en utilisant l'action lier.

Forme immuable. Un œil d'émeraude est immunisé contre tous les sorts et effets susceptibles de modifier sa forme.

Actions

Entaille. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (5d4 + 2) dégâts tranchants.

Attraction (recharge 5-6). Un œil d'émeraude peut contraindre une créature de se déplacer vers une personne ou un objet spécifique. Si la créature échoue à un jet de sauvegarde de Charisme DD 13, elle ressent l'envie irrésistible de se déplacer vers ce que lui désigne l'œil d'émeraude. La créature ciblée doit se trouver dans un rayon de 7,50 mètres de l'œil d'émeraude quand l'attraction est déclenchée, mais elle peut ensuite quitter librement cette zone d'effet initiale tout en restant sous le contrôle de l'attraction. Du point de vue de la créature, rien ne semble sortir de l'ordinaire et elle ne peut pas consciemment se mettre, elle-même ou ses alliés, en danger pour atteindre l'objet désigné. La créature peut tenter un nouveau jet de sauvegarde de Charisme DD 13 au début de chacun de ses tours et, sur une réussite, l'effet prend fin.

Lier (3/jour). L'œil d'émeraude peut se lier psychiquement à une créature d'une Intelligence de 6 ou plus. Cette tentative échoue si la cible réussit un jet de sauvegarde de Charisme DD 13. La cible n'a pas conscience d'être ciblée par cet effet, peu importe le résultat de son jet de dé.

Fouet télépathique (3/jour). Un œil d'émeraude peut projeter vers une créature humanoïde qui se trouve dans un rayon de 7,50 mètres une vague d'émotions et de pulsions qui la submergent et qu'elle a du mal à contrôler. Si la cible échoue à un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13, elle se trouve dans l'état étourdi pendant 1 round.

Oiseau de feu

Ce fier volatile se pavane avec la superbe d'un paon. Son éventail de plumes caudales enflammées, dont la couleur évolue sur tout le spectre lumineux, renforce encore son allure majestueuse.

Des guides et des sauveteurs. L'arrivée d'un oiseau de feu est un soulagement pour ceux qui ont besoin de chaleur et de sécurité. Ces oiseaux interviennent essentiellement la nuit ou dans les zones souterraines, là où leurs pouvoirs sont les plus utiles. Leur bienveillance s'étend à toutes les créatures et ils ne deviennent agressifs que s'ils sont témoins d'actions vraiment maléfiques.

Les oiseaux de feu apprécient la compagnie de groupes d'aventuriers d'alignement bon et leur fournissent volontiers lumière et soins, mais ils sont incapables de rester trop longtemps au même endroit et ces alliances sont donc temporaires. Cela n'empêchera pas un groupe qui voyage beaucoup de rencontrer le même oiseau de feu à plusieurs reprises, cela dit.

Des rédempteurs. Les oiseaux de feu aiment se voir comme des réformateurs. Ils cherchent à rencontrer des créatures mercenaires qu'ils perçoivent comme de potentiels « hérauts de la lumière » et leur accordent des faveurs si ceux-ci acceptent de se soumettre à un sort de *coercition mystique* destiné à leur faire accomplir un acte bienveillant, dans l'espoir qu'une telle action leur apportera la rédemption.

Des plumes magiques. Les plumes des oiseaux de feu ont énormément de valeur dans l'ensemble du monde mortel. Ces créatures donnent parfois quelques plumes à ceux qui ont su s'attirer leurs bonnes grâces. Les oiseaux de feu plantent certaines de leurs plumes spécialisées dans des endroits dissimulés. Au bout d'un an, elles prennent soudain feu et donnent naissance à des oiseaux de feu adultes. Les plumes d'un oiseau de feu se ternissent graduellement avec le temps, mais, dans la mesure où ces oiseaux vivent plus de 100 ans, il s'agit d'un processus lent. Les oiseaux de feu font 90 centimètres de haut pour 10 kilos.

OISEAU DE FEU

Céleste de Petite taille, neutre bon

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 99 (18d6 + 36)

Vitesse 6 m, vol 30 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	19 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +4, Int +5, Sag +4, Cha +7

Compétences Acrobaties +6, Arcanes +5, Perspicacité +4, Médecine +4, Nature +5, Perception +7, Religion +5

Résistance aux dégâts de foudre ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques

Immunité contre les dégâts de feu

Immunité contre les états charmé, terrorisé, invisible

Sens vision parfaite 18 m, Perception passive 17

Langues céleste, commun, elfique, primordial, sylvestre

Dangerosité 4 (1 100 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un oiseau de feu est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *assistance, purification de la nourriture et de l'eau, communication avec les animaux*

3/jour chacun : *charme-personne, soin des blessures* (2d8 + 5), *lumière du jour, lueurs féeriques, chauffer le métal, motif hypnotique, langues*

1/jour chacun : *coercition mystique, guérison, réincarnation*

Lumière du monde. Les plumes d'un oiseau de feu produisent une lumière chaude. La créature est capable de projeter une lumière aussi faible qu'une chandelle ou aussi vive qu'une lanterne. L'oiseau de feu produit constamment de la lumière et si on lui arrache une plume, celle-ci continue de projeter une lumière équivalente à une torche.

Présence chaleureuse. Un oiseau de feu et toutes les créatures qui se trouvent dans un rayon de 1,50 m sont immunisés contre les effets du froid naturel dans leur environnement. S'il est invité dans un bâtiment, l'oiseau de feu peut étendre cette présence chaleureuse à tous les habitants du lieu, peu importe leur proximité avec lui.

ACTIONS

Attaques multiples. L'oiseau de feu fait une attaque de morsure et deux de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d8 + 4) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Ostinato

Une musique entraînante et répétitive émanant de nulle part se déplace comme si elle dansait dans les airs.

Enfants du drame. Les arias incroyablement émouvantes, les représentations passionnées et les chansonnettes à rendre fou sont souvent l'œuvre d'un ostinato. Ces créatures de musique vivantes naissent d'émotions exacerbées et se nourrissent de la vitalité et de la personnalité des mortels.

Chercheurs de chants. Un ostinato parcourt le monde mortel sous forme de fragments de chants répétitifs, en quête d'un hôte et d'un site où la nourriture abonde. Il s'insinue en secret dans son hôte et reste caché pour prolonger son festin vorace aussi longtemps que possible.

OSTINATO

Aberration de taille Moyenne, chaotique neutre

Classe d'armure 15

Points de vie 39 (6d8 + 12)

Vitesse vol 15 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (–5)	20 (+5)	15 (+2)	5 (−3)	12 (+1)	17 (+3)

Compétence Perception +3

Vulnérabilité aux dégâts de tonnerre

Résistance aux dégâts d'acide, de froid et de feu, de foudre; contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états à terre, charmé, empoigné, empoisonné, épuisé, entravé, inconscient, paralysé, pétrifié

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langue télépathie à 60 m

Dangerosité 4 (1 100 PX)

Déplacement intangible. L'ostinato peut se déplacer au travers des autres créatures et des objets comme s'il s'agissait d'un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour au sein d'un objet.

Invisibilité. L'ostinato est invisible, comme avec le sort *invisibilité supérieure*.

Résistance à la magie. L'ostinato est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. L'ostinato fait deux attaques de rayon cacophonique.

Rayon cacophonique. *Attaque de sort à distance :* +7 pour toucher, portée 18 m, une cible. *Touché :* 10 (3d6) dégâts de tonnerre.

Symbiose auditive (1/jour). Un humanoïde situé dans le champ de vision de l'ostinato et un rayon de 1,50 mètre doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 13, sans quoi l'ostinato fusionne avec lui, devenant une mélodie agréable et répétitive dans sa tête. Il est impossible de viser l'ostinato avec une attaque, un sort ou un autre effet. La cible conserve le contrôle de son corps et perçoit la présence de l'ostinato comme une mélodie et non comme un être vivant. Elle n'a plus besoin de manger ni de boire, gagne la résistance à la magie de l'ostinato et est avantagée sur ses tests de Charisme. Elle est désavantagée sur les jets de sauvegarde de Sagesse et ne peut pas se concentrer sur un sort ou un effet pendant plus d'un tour. Elle fait un test de Sagesse (Perspicacité) DD 13 toutes les 24 heures. Si elle le réussit, elle comprend que la musique qu'elle entend émane d'une entité extérieure.

La symbiose auditive persiste jusqu'à ce que la cible tombe à 0 point de vie, que l'ostinato y mette un terme par une action bonus ou que l'ostinato se fasse chasser par *dissipation du mal et du bien* ou une magie similaire. Quand la symbiose auditive se termine, l'ostinato surgit dans une explosion sonore et apparaît dans un emplacement inoccupé dans un rayon de 1,50 mètre autour de la cible. Toutes les créatures dans un rayon de 18 mètres, y compris la cible originelle, subissent 21 (6d6) dégâts de tonnerre, ou moitié moins si elles réussissent un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. La cible est immunisée contre la symbiose auditive de l'ostinato pendant 24 heures si elle réussit le jet de sauvegarde ou une fois la symbiose terminée.

Aura vorace (1/jour). Tant que l'ostinato est fusionné avec un humanoïde (voir symbiose auditive), il se nourrit des créatures voisines. Il peut choisir jusqu'à 9 créatures situées dans un rayon de 18 mètres. Chacune doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 13, sans quoi elle subit 3 (1d6) dégâts nécrotiques et voit son maximum de points de vie réduit du même montant jusqu'à ce qu'elle termine un long repos. La cible meurt si son maximum de points de vie tombe à 0. Une victime remarque les dégâts de suite, mais ignore d'où ils viennent.



Ovasis

L'ovasis ressemble à un lieu de répit idyllique au milieu du désert, offrant de l'eau, de l'ombre et peut-être même des arbres avec des fruits et des noix comestibles.

Fauxbourbier. L'ovasis ou vase des oasis est aussi appelée fauxbourbier sous d'autres climats. Elle imite un paisible point d'eau cristalline pour attirer les proies sans méfiance. Elle semble passer aléatoirement de l'état d'éveil à celui d'hibernation.

Donneuse de quêtes. Un esprit antique aux objectifs insondables réside dans son étrange physiologie. La vase est loin d'être un amas de substance dépourvu d'intellect et son intelligence fracturée s'éveille parfois et déchiffre les pensées des visiteurs. Elle tente alors de les pousser à entreprendre une quête pour des raisons insondables.

Esprit antique. Certains contes disent que ces créatures préservent les souvenirs de magiciens déments issus d'empires déchus ou qu'elles ont des origines inhumaines extrêmement anciennes.



OVASIS

Vase de taille Gigantesque, non alignée

Classe d'armure 7

Points de vie 217 (14d20 + 70)

Vitesse 6 m, escalade 6 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	5 (-3)	20 (+5)	12 (+1)	22 (+6)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +10, Cha +8

Compétences Histoire +5, Perception +10, Perspicacité +10, Supercherie +8

Vulnérabilité aux dégâts de tonnerre

Résistance aux dégâts de feu, de foudre; contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les dégâts d'acide

Immunité contre les états aveuglé, assourdi, à terre, charmé, épuisé, terrorisé

Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de cette distance), perception des vibrations 36 m, Perception passive 20

Langues comprend toutes les langues, mais ne peut pas parler, télépathie à 36 m

Dangerosité 9 (5 000 PX)

Informe. L'ovasis peut traverser un espace étroit d'au minimum 2,5 centimètres de large sans se faufiler.

Mirage. Par une action bonus, l'ovasis s'entoure d'un mirage pour attirer ses victimes à elle en dissimulant sa vraie nature. Cela fonctionne comme le sort *mirage* (jet de sauvegarde DD 16), mais n'a rien de magique et ne se dissipe pas et ne se détecte pas avec *détection de la magie* ou une magie similaire.

Eaux de l'insondable compulsion. Toute créature qui boit l'eau de l'ovasis ou mange les fruits des plantes voisines fait un rêve (comme le sort, jet de sauvegarde DD 16) la prochaine fois qu'elle s'endort. La vase place une compulsion dans le rêve, sous forme d'un torrent d'images et de sensations poussant à accomplir quelque chose. Quand la créature se réveille, elle est affectée par le sort *coercition mystique* (jet de sauvegarde DD 16, niveau de lanceur de sorts 7) en plus des effets du rêve.

ACTIONS

Attaques multiples : L'ovasis fait deux attaques de pseudopode.

Pseudopode. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 4,50 m, une créature. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts contondants plus 10 (3d6) dégâts d'acide. Si la cible est de Grande taille ou inférieure, elle est empoignée (évasion DD 16) et entravée jusqu'à la fin de l'empoignade. L'ovasis est dotée de deux pseudopodes, chacun pouvant empoigner une créature à la fois.

Enveloppement. L'ovasis enveloppe les créatures qu'elle empoigne. Une créature enveloppée ne peut plus respirer. Elle n'est plus empoignée, bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets venant de l'extérieur de l'ovasis, subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chaque tour de l'ovasis et se trouve sujette à ses eaux de l'insondable compulsion. Elle ne subit pas de dégâts si l'ovasis décide de ne pas lui en infliger. Quand l'ovasis se déplace, les créatures enveloppées se déplacent avec elle. Une créature enveloppée peut fuir si elle utilise une action et réussit un test de Force DD 16. Si elle réussit, elle s'enfuit et entre dans un emplacement de son choix dans un rayon de 1,50 mètre autour de l'ovasis

Vapeurs de tranquillité ou de tourment (recharges après un long ou un court repos). L'ovasis sublime ses eaux pour en faire une vapeur emplissant un disque centré sur elle, de 18 mètres de rayon pour 3 mètres d'épaisseur. Toutes les créatures de la zone sont affectées par *apaisement des émotions* ou *confusion* (jet de sauvegarde DD 16). À la vase de choisir l'effet qui doit être le même pour toutes les créatures.

Pavenuée

Les pavées qui couvrent cette voie vacillent soudain et roulent les uns sur les autres. Des milliers de minuscules pattes, pinces et dards apparaissent au milieu des pierres, qui se déplacent avec frénésie.

Une pavenuée est composée de minuscules créatures ressemblant à des crabes dont la carapace est faite de pierre lisse. Les individus qui la composent sont appelés des pavés. Ces créatures ont des tailles, des formes et des couleurs variées, mais ils ont tous six pattes segmentées, un long dard caudal comme un scorpion et un oeil unique.

Des imitateurs de routes pavées. Quand leur oeil est clos et leurs pattes rétractées dans leur carapace, les pavés sont presque impossibles à distinguer des pierres normales qui couvrent une route. Les victimes des pavenuées sont généralement prises par surprise quand le sol sur lequel ils marchent se met soudain à bouger et que des dizaines d'yeux apparaissent de nulle part.

Une affinité pour les pièges. Les pavenuées ont une compréhension rudimentaire des pièges. Elles se cachent souvent là où elles peuvent utiliser leur pouvoir glissade et chute afin de faire tomber les intrus dans des fosses ou des zones contenant des pièges. Il s'agit d'un trait très apprécié par les tribus de kobolds.

Pavenuée

Nuée de Grande taille composée de bêtes de Très Petite taille, non alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 36 (8d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	5 (-3)	12 (+1)	5 (-3)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants

Immunité contre les états à terre, charmé, étourdi, paralysé, pétrifié et terrorisé

Sens Perception passive 11

Langues —

Dangerosité 2 (450 PX)

Faux-semblant. Tant que la nuée reste immobile, il est impossible de la distinguer de pierres normales.

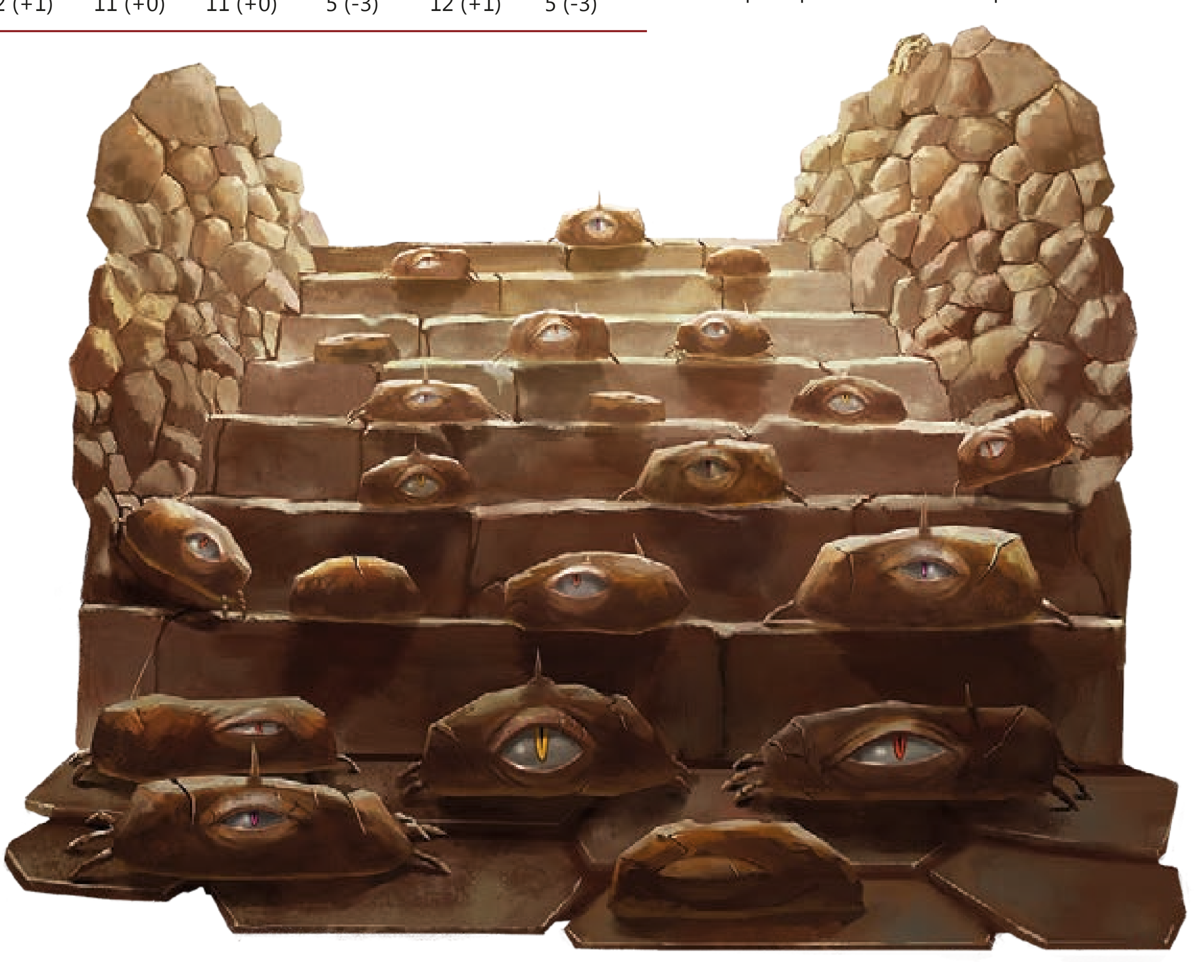
Glissade et chute. Par une action bonus, la nuée peut pousser de 1,50 m une créature qui se trouve à terre et dont elle occupe l'emplacement.

Sol instable. Quand une nuée se déplace dans l'emplacement d'une autre créature ou y commence son tour, cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 ou tomber à terre. Une créature à terre doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 (Acrobaties) pour se relever dans un emplacement occupé par une nuée.

Nuée. Une nuée peut occuper le même emplacement qu'une autre créature et inversement. La nuée peut traverser n'importe quelle ouverture assez grande pour laisser passer une pierre de Très Petite taille. La nuée ne peut pas récupérer de points de vie ni gagner de points de vie temporaires.

Actions

Dards. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 0 m, une cible dans l'emplacement de la nuée. *Touché :* 10 (4d4) dégâts perforants ou 5 (2d4) dégâts perforants si la nuée n'a plus que la moitié de ses points de vie ou moins.



Piège caustique



Les pièges caustiques ont été créés jadis par des mages de guerre. Ils ressemblent à d'immenses étoiles de mer gris sombre à onze bras, pesant 8 tonnes et malgré cela, ils sont difficiles à repérer. Ils contrôlent quelques humanoïdes errant sans but autour d'eux, la peau luisante d'humidité, formant parfois des groupes. Ces marionnettes ne prêtent guère attention à ce qui les entoure.

Maîtres marionnettistes. Un piège s'enfouit dans un sol meuble pour attaquer les créatures qui passent en surface. Il attaque avec des filaments qui injectent de l'acide dans les victimes, afin de liquéfier leurs muscles et leurs organes, ne laissant que le squelette, les tendons et la peau. Une fois le corps ainsi vidé, le piège caustique le remplit d'acide et de filaments et le contrôle par en dessous, comme une marionnette, créant un groupe de gens maladroits et désorientés. De nouvelles victimes succombent au piège caustique en venant enquêter.

Préférence pour les cerveaux. Le piège caustique préfère la nourriture intelligente. Grâce à sa perception des vibrations, il distingue facilement les proies et privilégie les bipèdes de taille Moyenne et Petite. Un piège caustique chasse dans une zone jusqu'à la vider, un village peut donc subir de lourdes pertes ou même être rayé de la carte avant de comprendre ce qui lui arrive. Cependant, le piège est assez intelligent pour savoir que des fuyards risquent de revenir avec des amis, des pelles et des armes, prêts à se battre. Si cela se produit, le piège abandonne ses marionnettes, s'enfonce plus loin sous terre et cherche une nouvelle demeure.

Coopérative de tueurs. Les pièges caustiques sont rares et incapables de se reproduire. Comme le secret de leur création s'est perdu il y a bien longtemps, ils finiront par disparaître définitivement… mais en attendant, ils coopèrent entre eux et utilisent leurs marionnettes pour attirer des victimes vers leurs pairs. Les pièges sont bien plus dangereux en groupe qu'isolés, en particulier quand ils sont trois ou plus.

Piège caustique

Aberration de taille Gigantesque, chaotique mauvaise

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 264 (16d20 + 96)

Vitesse 3 m, fouissement 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	16 (+3)	22 (+6)	15 (+2)	14 (+2)	6 (–2)

Compétence Supercherie +8

Résistance aux dégâts contondants issus d'armes non magiques

Immunité contre les dégâts d'acide

Immunité contre l'état à terre

Sens vision dans le noir 18 m, perception des vibrations 18 m, Perception passive 12

Langues commun, primordial

Dangerosité 15 (13 000 PX)

Résistance à la magie. Le piège caustique est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Absorption de l'énergie canalisée. Si un piège caustique se trouve dans la zone d'effet d'une tentative de renvoi des morts-vivants, il gagne des points de vie temporaires. Il gagne 10 points de vie temporaires par marionnette qui devrait être affectée par le renvoi si elle était un zombi, sans dépasser 60 points de vie.

Enfoui. Tant que le piège caustique n'a rien fait qui soit susceptible de révéler sa présence, il est considéré comme invisible.

Marionnettes caustiques. Un piège caustique peut contrôler jusqu'à quatre corps par tentacule. Ces « marionnettes » ressemblent à des zombis et se déplacent comme eux. Considérez chacune comme un zombi dont les déplacements se limitent à une zone de 9 mètres sur 9 au-dessus du piège enfoui. Contrairement aux zombis, les marionnettes infligent 3 (1d6) dégâts d'acide (giclant de la plaie) à une créature située dans un rayon de 1,50 mètre qui lui inflige des dégâts tranchants ou perforants. Toutes les marionnettes reliées à un tentacule sont détruites si le piège caustique attaque avec ce tentacule. Cela inflige 9 (2d8) dégâts d'acide à toutes les créatures dans un rayon de 1,50 mètre autour de chaque marionnette détruite, ou la moitié seulement pour celles qui réussissent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16. Les dégâts infligés aux marionnettes ne blessent pas le piège caustique. Si ce dernier se fait tuer, toutes ses marionnettes meurent de suite sans causer de dégâts d'acide.

Actions

Attaques multiples. Le piège caustique fait quatre attaques de corps à corps en utilisant n'importe quelle combinaison d'attaques de tentacules, d'épines et de filaments. Une même créature ne peut pas être la cible de plus d'une attaque de filament par tour.

Épine. *Attaque d'arme à distance :* +8 pour toucher, portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 12 (2d8 + 3) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts d'acide.

Tentacule. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 17 (2d10 + 6) dégâts contondants plus 7 (2d6) dégâts d'acide.

Filaments. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 22 (3d10 + 6) dégâts contondants plus 10 (3d6) dégâts d'acide et la cible est empoignée (évasion DD 16) et entravée.

Pombero



Ce petit homme trapu a de longs membres et une peau charbonneuse, le dos des mains et le dessus des pieds couvert de poils épais. Son visage semble un peu trop grand pour sa tête et ses yeux luisent un peu trop dans la pâle lumière.

Les pomberos sont de curieux farceurs nés dans les ombres de la nature. Au repos, ils préfèrent rester accroupis, ce qui accentue le côté surdimensionné de leurs membres. Ils fuient la lumière vive, bien qu'elle ne les blesse pas, et cherchent l'obscurité et la pénombre, ce pour quoi on les appelle le peuple nocturne.

Joyeuse intrusion. Un pombero adore se glisser là où il n'a pas à se trouver et voler des objets intéressants. Son antre est jonché de babioles, ordinaires ou de valeur et toutes sortes de coups de malchance lui sont attribués.

Haine envers les chasseurs. Malgré leur penchant pour le vol, les pomberos ne tolèrent pas que l'on tue des animaux et détruise les arbres de leur forêt. Ils apprécient tout particulièrement les oiseaux et adorent imiter leurs chants et leurs cris. Les villageois voisins d'un territoire pombero veillent à se montrer respectueux envers les arbres et les animaux et le meurtre d'oiseaux est souvent tabou parmi eux.

POMBERO

Fée de taille Moyenne, chaotique neutre

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 90 (12d8 + 36)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	8 (−1)	10 (+0)	14 (+2)

Compétences Athlétisme +5, Discrétion +5, Escamotage +5

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langue sylvestre

Dangerosité 3 (700 PX)

Voix animale. Le pombero peut parler par magie avec n'importe quelle bête et imite les sons animaux à la perfection.

Membres déformés. Le pombero peut se déformer et se faufiler dans un espace tout juste assez grand pour un oiseau de Très Petite taille comme si c'était un terrain difficile.

Attaque sournoise (1/tour). Le pombero inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires à sa cible s'il la touche avec une attaque d'arme et qu'il est avantagé lors de son jet d'attaque, ou si elle se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour d'un allié non neutralisé du pombero et que ce dernier n'est pas désavantagé lors de son jet d'attaque.

Pas de velours. Le pombero est avantagé sur les tests de Dextérité (Discrétion) quand il est en forêt.

ACTIONS

Attaques multiples. Le pombero utilise contact envoûtant si possible et fait deux attaques poing.

Poing. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts contondants et la cible est empoignée (évasion DD 13).

Contact envoûtant (Recharge 5-6). Le pombero choisit une créature dans son champ de vision et un rayon de 1,50 mètre. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 12, sans quoi elle est charmée pendant 10 minutes. L'effet se termine si la créature charmée subit des dégâts. Le pombero ne peut avoir qu'une créature charmée à la fois à l'aide de ce pouvoir. S'il en charme une autre, l'effet de charme se dissipe immédiatement sur la précédente.

Invisibilité. Le pombero est invisible jusqu'à ce qu'il mette un terme à l'effet par une action bonus ou qu'il attaque.

Pourceau des failles

Cet énorme cochon est aussi gros qu'un bœuf et sa gueule est encombrée de défenses dépareillées. Son corps est une masse asymétrique de tumeurs charnues qui donnent naissance à des yeux et des gueules vestigiales tandis que de longs tentacules pendent sur ses flancs.

De temps à autre, une brèche s'ouvre dans le tissu du multivers et baigne le plan matériel d'énergies venues d'autres dimensions. Les créatures vivantes exposées à cette intrusion peuvent subir d'horribles mutations les transformant en simulacres monstrueux de ce qu'elles étaient. Le pourceau des failles est un exemple : ces cochons ordinaires se sont transformés en horreurs écumantes de bave après avoir été baignés dans une étrange lumière.

Troupeaux destructeurs. Les pourceaux des failles se déplacent en groupes de 5 à 8 (bien qu'il en existe de plus importants). Ils ont un impact catastrophique sur l'environnement : ils dévorent tout ce qu'ils trouvent, sont animés d'une ruse démoniaque et se délectent de destruction. Un pourceau considère que toute créature plus petite que lui ne représente aucun danger et attaque donc la plupart des êtres à vue, combattant jusqu'à la mort.

Viande abyssale. Des rumeurs parlent de grands troupeaux comprenant des centaines de pourceaux des failles qu'élèveraient les seigneurs de plans fortement chaotiques, mais heureusement, elles ne sont pas confirmées.

POURCEAU DES FAILLES

Aberration de Grande taille, chaotique neutre

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 110 (13d10 + 39)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	4 (-3)	12 (+1)	5 (-3)

Résistance aux dégâts de force, poison

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues —

Dangerosité 5 (1 800 PX)

Vision à 360 degrés. Les yeux supplémentaires du pourceau des failles l'avantagent sur les tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Mutations du chaos. 50 % des pourceaux des failles ont des mutations supplémentaires. Choisissez-les ou lancez le dé dans la table suivante.

ACTIONS

Attaques multiples. Le pourceau fait une attaque de défense et deux attaques de tentacules.

Défenses. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Tentacule. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts contondants. Si la cible est une créature, celle-ci se trouve empoignée (évasion DD 14). Tant qu'elle est empoignée, elle est entravée et le pourceau ne peut pas utiliser ses tentacules contre une autre cible.

1	**Furoncles acides**. Une créature qui touche le pourceau avec une attaque de corps à corps doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12, sans quoi elle subit 3 (1d6 dégâts d'acide).
2	**Langue tentaculaire**. Le pourceau utilise sa langue au lieu de ses défenses pour attaquer : *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (2d4 + 4) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle est empoignée et entravée comme avec une attaque de tentacule (évasion DD 14).
3	**Couvert de mucus**. La CA du pourceau augmente de 1.
4	**Salive acide**. L'attaque de défenses ou de langue du pourceau inflige 3 (1d6) dégâts d'acide de plus.
5	**Crachat empoisonné**. *Attaque d'arme à distance :* +3 pour toucher, portée 4,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d12) dégâts de poison.
6	**Lancez deux fois le dé**.

Primate blanc



Ce gigantesque primate domine les autres membres de son espèce. Sa fourrure blanche crasseuse est emmêlée et jaunie, et ses yeux injectés de sang ont un regard fou.

Éveillé par magie. Les primates blancs étaient autrefois de doux géants dociles qui parcouraient les collines boisées et les savanes. Il y a deux mille ans, un royaume peuplé de mages les a éveillés, élevant leur intelligence à un niveau quasiment humain afin qu'ils servent de soldats et de serviteurs, pour protéger et remplacer les humains qui s'éteignaient progressivement. Une fois les sorciers morts, les primates sont restés.

Dégénérescence arcanique. L'enchantement qui a donné l'intelligence aux singes a également décoloré leur fourrure et les a rendus porteurs de la dégénérescence arcanique, une maladie qui a précipité l'extinction de leurs créateurs. Les primates sont immunisés contre les effets de la dégénérescence, mais peuvent la transmettre aux autres humanoïdes et, parmi les lanceurs de sorts, elle se propage comme la peste.

Chassés. L'enchantement d'éveil qui a rendu les primates intelligents les a aussi dotés d'un puissant désir de servir les humains, mais comme ils risquent de répandre la maladie, ils sont férocement chassés des zones habitées. Ils sont cruellement conscients de l'injustice qui leur est faite et, après des générations d'exil, leur loyauté s'est changée en animosité, surtout envers les lanceurs de sorts.

PRIMATE BLANC

Créature monstrueuse de Grande taille, neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 114 (12d10 + 48)
Vitesse 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	8 (-1)	14 (+2)	8 (-1)

Compétence Acrobaties +6, Athlétisme +7, Discrétion +6, Intimidation +2, Perception +5
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15
Langue commun
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Haine des lanceurs de sorts. Le primate blanc inflige un dé de dégâts de plus (respectivement d8 ou d10) par attaque contre un ennemi s'il l'a vu lancer un sort.

Actions

Attaques multiples. Le primate porte une attaque de morsure et deux attaques de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14, sans quoi elle contracte la dégénérescence arcanique (voir l'encadré).

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 15 (2d10 + 4) dégâts tranchants.

Frénésie (1/jour). Quand deux adversaires ou plus sont adjacents au primate, ce dernier entre dans une frénésie guerrière mortelle. Au lieu d'utiliser ses attaques multiples normales, il fait une attaque de morsure et deux attaques de griffes contre chaque ennemi situé dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui. Les attaques au corps à corps contre le primate blanc sont avantagées à partir de la fin de ce tour jusqu'au début du prochain tour du singe.

Les primates blancs de Midgard

Les mages de l'empire de Morreg et de Lignas ont créé les primates blancs dans les Terres du Sud. Il y a près de 100 ans, les singes ont été à l'origine d'une épidémie majeure de dégénérescence arcanique au Morreg et au Lignas. La maladie n'a jamais disparu et elle reste un danger sur toute la côte occidentale.

Dégénérescence arcanique (maladie)

Une épidémie de dégénérescence arcanique suscite toujours l'horreur, mais la terreur est encore plus grande chez les pratiquants de magie, divine comme profane.

Quand les fluides corporels d'une créature infectée touchent un humanoïde ou qu'une créature infectée lance un sort (direct ou non) sur un humanoïde, ce dernier doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, sans quoi il est contaminé. À partir de 1d6 jours après la contamination, la créature infectée doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 après chaque long repos. À chaque échec, elle perd 1d3 Intelligence et 1d3 Sagesse. Elle ne peut pas récupérer les points perdus tant qu'elle est victime de la maladie. Si elle réussit un jet de sauvegarde, il ne se passe rien, en revanche la maladie disparaît après deux jets de sauvegarde consécutifs. Une fois la maladie guérie, on peut soigner les points d'Intelligence et de Sagesse perdus avec *restauration supérieure* ou une magie similaire. On peut aussi soigner la maladie avec *restauration inférieure* si le lanceur de sorts réussit un test d'incantation DD 15.

Profanateur maudit



Une silhouette décharnée vêtue d'un manteau noir en lambeaux se dresse au cœur d'un nuage de sable tourbillonnant. De minces fissures courent sur sa peau sèche comme du papyrus et autour de ses orbites vides et obscures.

Condamnés à l'errance et à la soif. Les profanateurs maudits sont les cadavres des membres d'une ancienne tribu qui a profané une oasis sacrée. Les esprits courroucés les ont punis en maudissant leur tribu et en condamnant ses membres à errer pour toujours dans le désert en tentant d'étancher une soif insatiable. Au cœur des poumons de chaque profanateur se trouve une tempête de sable, et c'est également du sable qui coule dans leur veine. Là où ils passent, ils ne laissent derrière eux que les dépouilles desséchées de leurs victimes, étendues dans le sable.

Une haine incommensurable. Il arrive que des individus désespérés ou fous tentent de communiquer avec ces créatures maudites dans leur archaïque langue maternelle, afin d'apprendre leurs secrets ou de s'adjoindre leurs services, mais le cœur d'un profanateur est noirci par la haine et le désespoir et il ne s'y trouve pas de place pour autre chose que le malheur.

Au service d'un grand mal. En de très rares occasions, des profanateurs maudits se trouvent au service de grands-prêtres, de fexts, ou de sorciers de l'âme, auprès de qui ils remplissent le rôle de gardes du corps ou de ravageurs zélés, toujours désireux d'étendre l'emprise aride du désert à de nouveaux territoires.

De nature morte-vivante. Un profanateur maudit ne respire pas, ne mange pas, ne boit pas et ne dort pas.

PROFANATEUR MAUDIT

Mort-vivant de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 12

Points de vie 75 (10d8 + 30)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	6 (-2)	15 (+2)	14 (+2)

Compétences Discrétion +4, Perception +4

Résistance aux dégâts nécrotiques ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états charmé, épuisé, terrorisé, empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langue comprend une langue ancienne, mais ne peut pas parler

Dangerosité 4 (1 100 PX)

Existence maudite. Quand un profanateur maudit est réduit à 0 point de vie dans un terrain désertique, son corps se désagrège et forme un tas de sable qui est dispersé par une brusque brise sèche. Cependant, à moins qu'il ne soit tué dans un lieu sacré, par des dégâts radiants ou par une créature bénie, un profanateur maudit se reforme au prochain coucher du soleil à 1d100 x 1,5 kilomètres de là, dans une direction aléatoire.

Linceul de sable. Une tempête de sable miniature tourbillonne constamment autour du profanateur maudit dans un rayon de 3 m. Cette zone est considérée comme ayant une visibilité réduite pour les créatures qui ne sont pas des profanateurs maudits. Les tests de Sagesse (Survie) faits pour tenter de suivre la trace d'un profanateur maudit ou d'autres créatures voyageant dans la zone d'effet de son linceul de sable sont désavantagés.

ACTIONS

Attaques multiples. Le profanateur maudit porte deux attaques de coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts contondants. Si une créature est touchée par cette attaque deux fois au cours du même round (ces coups ne sont pas nécessairement portés par le même profanateur maudit), elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou gagner un niveau d'épuisement.

Coupure de sable (Recharge 5–6). Par une action, le profanateur maudit peut augmenter l'intensité du vortex de sable qui l'entoure. Toutes les créatures qui se trouvent dans un rayon de 3 mètres autour de lui subissent alors 21 (6d6) dégâts tranchants, ou moitié moins si elles réussissent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14.

Profonds

Les profonds sont des humanoïdes aquatiques aux yeux énormes, à la gueule béante et presque dépourvus de mentons. On croise généralement ces hideuses créatures voûtées et couvertes d'écailles dans des villages côtiers.

Des dieux anciens. Quand ils ont atteint leur pleine maturité, les profonds constituent une race de créatures qui vivent dans les profondeurs ténébreuses des océans et vénèrent des dieux anciens comme Père Dagon et Mère Hydra. Ils se sont croisés avec des humains vivant sur les côtes afin de créer une race hybride d'humains-profonds.

Des pillards de la côte. Les profonds vivent généralement discrètement dans des villages côtiers ou des communautés au fond de l'océan pendant de longues périodes, jusqu'à ce que, sur un ordre des leurs dieux, ils se transforment soudain en pillards, puissants et acharnés, qui s'approprient des territoires, des esclaves et des richesses le long des côtes. Dans des contrées reculées ou de distantes mers gelées, certains profonds fondent parfois de petits royaumes qui survivent pendant plusieurs générations.

Qui réclament des sacrifices. Les profonds réclament généralement des marins qu'ils leur déposent un tribut sur certaines îles ou sur la côte de certains détroits. Ceux qui ne s'en acquittent pas ne tardent pas à constater que le poisson s'échappe de leurs filets et que les tempêtes fracassent la coque de leurs bateaux et noient leurs matelots. Au fil du temps, certaines nations maritimes ont conclu qu'il était dans leur intérêt de s'allier avec les profonds, pour qui il s'agit d'une première étape dans leurs desseins à long terme de domination.



PROFOND

Humanoïde de taille Moyenne, chaotique mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 91 (14d8 + 28)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	8 (-1)	12 (+1)

Jets de sauvegarde For +5, Con +4, Cha +3
Vulnérabilité aux dégâts de feu
Résistance aux dégâts de froid
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 9
Langues commun, langue du Vide
Dangerosité 2 (450 PX)

Amphibie. Un profond peut respirer aussi facilement dans l'eau que dans l'air.

Fou de rage. Quand un profond subit 10 dégâts ou plus d'une unique attaque, il est avantagé lors de ses attaques de griffes et ajoute +2 aux dégâts qu'il inflige lors de son tour suivant.

Profondeurs ténébreuses. Un profond est immunisé aux effets de la pression qui règne dans les profondeurs de l'océan.

Transformation de l'océan. Un profond né dans une famille humaine a d'abord tout d'un enfant humain, mais il se transforme en profond adulte entre 16 et 30 ans.

ACTIONS

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d8 + 3) dégâts tranchants.

ARCHIMANDRITE PROFOND

Humanoïde de Grande taille, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 153 (18d10 + 54)
Vitesse 12 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	15 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +5, Sag +6, Cha +7
Compétences Arcanes +4, Perception +6
Vulnérabilité aux dégâts de feu
Résistance aux dégâts de froid, de tonnerre
Sens vision dans le noir 72 m, Perception passive 16
Langues commun, langue du Vide
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Amphibie. Un profond peut respirer aussi facilement dans l'eau que dans l'air.

Fou de rage. Quand un archimandrite profond hybride subit 10 dégâts ou plus d'une unique attaque, il se trouve lors de son prochain tour avantagé lors de ses attaques, ajoute +4 aux dégâts qu'il inflige et peut faire une attaque supplémentaire à l'aide de son trident impie.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un archimandrite profond est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *bénédiction, flamme sacrée, poigne électrique, revigorer, suggestion*

3/jour chacun : *briser, charme-personne, éclair, sanctuaire*

1/jour chacun : *chaîne d'éclairs, cône de froid, tempête de grêle*

Résistance légendaire (1/jour). Si un archimandrite profond échoue à un jet de sauvegarde, il peut quand même le considérer comme une réussite.

Profondeurs ténébreuses. Un archimandrite profond est immunisé aux effets de la pression qui règne dans les profondeurs de l'océan.

Voix de l'archimandrite. L'archimandrite profond peut pousser un cri retentissant pour appeler à lui tous les profonds qui se trouvent dans un rayon de 1,50 kilomètre. Il ne s'agit pas d'un sort, mais d'un ordre auquel les créatures de l'océan et les profonds obéissent volontiers.

ACTIONS

Attaques multiples. Un archimandrite profond peut faire une attaque de griffe et une attaque de trident impie.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d8 + 5) dégâts tranchants.

Trident impie. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 14 (2d8 + 5) dégâts perforants plus 13 (2d12) dégâts nécrotiques.



PRÊTRE PROFOND HYBRIDE

Humanoïde de taille Moyenne, chaotique mauvais

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 120 (16d8 + 48)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Con +5, Sag +3, Cha +4

Compétences Athlétisme +6, Perception +3, Supercherie +4

Vulnérabilité aux dégâts de feu

Résistance aux dégâts de froid

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 13

Langues commun, langue du Vide

Dangerosité 4 (1 100 PX)

Amphibie. Un prêtre profond peut respirer aussi facilement dans l'eau que dans l'air.

Fou de rage. Quand un prêtre profond hybride subit 10 dégâts ou plus d'une unique attaque, il est avantagé lors de ses attaques de corps à corps et ajoute +4 aux dégâts qu'il inflige avec ses sorts et ses griffes lors de son tour suivant.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'un prêtre profond est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12, +4 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *flamme sacrée, poigne électrique*

3/jour chacun : *blessure, sanctuaire, sommeil*

1/jour chacun : *briser, tempête de grêle*

Profondeurs ténébreuses. Un prêtre profond hybride est immunisé aux effets de la pression qui règne dans les profondeurs de l'océan.

Transformation de l'océan. Un prêtre profond né dans une famille humaine a d'abord tout d'un enfant humain, mais il se transforme en profond adulte entre 16 et 30 ans.

Voix des profondeurs. Un prêtre profond peut captiver une audience en discourant d'une voix melliflue et monotone. Les créatures qui l'écoutent sont fascinées pendant 5 minutes et le prêtre peut choisir de leur faire oublier quelque chose qu'elles ont vu récemment ou faire en sorte qu'elles n'y attachent pas d'importance, sauf si ces créatures réussissent un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 à la fin de cette période. Sur une réussite, les membres de l'audience se rappellent des événements que le profond voulait qu'ils oublient.

ACTIONS

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

LES DIEUX DES PROFONDS

Les profonds sont les fidèles serviteurs de puissances horrifiques hostiles à toute forme de vie terrestre. Père Dagon est le dieu de la fertilité et des poissons. Il incarne la force des profondeurs océaniques et est le dieu maléfique des tempêtes et des vagues. Mère Hydra est sa compagne, une gigantesque déesse à la force incroyable, capable de mettre au monde des bancs de poissons entiers en un instant. Elle est la maîtresse des krakens et des succulents rejetons krakes, qui sont ses enfants et ses serviteurs. Ils sont tous deux des divinités conquérantes qui, pour réaliser leurs desseins, ont conçu un long programme de croisements forcés et d'altérations surnaturelles des lignées humaines.

Par ailleurs, de nombreux profonds sont également les fidèles de Shar-Ngolyeth, une divinité disparue depuis longtemps, également surnommée Celle-qui-se-tapit-sous-les-vagues. Cette kraken et les rejetons krakes qu'elle a engendrés sont de proches alliés des profonds, et font preuve d'une relative indifférence envers Dagon et Hydra.

Qwyllion

Cette immonde créature nauséabonde ressemble à une vieillarde cadavérique et édentée dont les yeux globuleux brillent d'une lueur verte surnaturelle et les doigts se terminent par des griffes abîmées.

Nymphes perverties. La qwyllion (« pollueuse » en ancien elfique) est une nymphe pervertie par le mana corrompu d'étendues magiques désolées ou par des expériences alchimiques, au point de devenir une version maléfique de son ancienne personne.

Animaux effrayés. Cette transformation, en plus de la rendre horriblement laide, lui confère une redoutable attaque de regard et la capacité de dominer une créature vivante d'un simple regard. Un animal refuse de l'approcher à moins de 6 mètres.

Mercenaires gobelins. Il arrive qu'un ensorceleur gobelin ou un mage maléfique engage la qwyllion et ses esclaves envoûtés pour protéger un temple impie et ses jardins souillés. Les conditions et le salaire d'un tel accord varient fortement d'une qwyllion à l'autre. Toute personne assez folle pour engager une qwyllion doit rester vigilante car la nymphe finit généralement par renier ses accords.

QWYLLION

Aberration de taille Moyenne, neutre mauvaise

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 110 (13d8 + 52)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	20 (+5)	19 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +8, Cha +6

Compétences Acrobaties +11, Perception +4

Résistance aux dégâts d'acide, de froid et de feu, de foudre; contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues commun, gobelin, infernal, sylvestre, langue du Vide

Dangerosité 8 (3 900 PX)

Perturbateur. En raison de sa nature écœurante, la qwyllion désavantage les lanceurs de sorts lors de leurs tests de concentration s'ils se trouvent dans les 12 mètres.

Aura écœurante. La qwyllion est écœurante de corruption. Une créature qui commence son tour dans un rayon de 6 mètres doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14, sans quoi elle est empoisonnée pendant 1d8 rounds. Si une créature déjà empoisonnée par cet effet rate de nouveau son jet, elle est neutralisée à la place. Si elle rate encore son jet, elle tombe à 0 point de vie. Un jet de sauvegarde réussi immunise une créature contre cet effet pendant 24 heures. Une créature que domine la qwyllion est immunisée contre cet effet.

ACTIONS

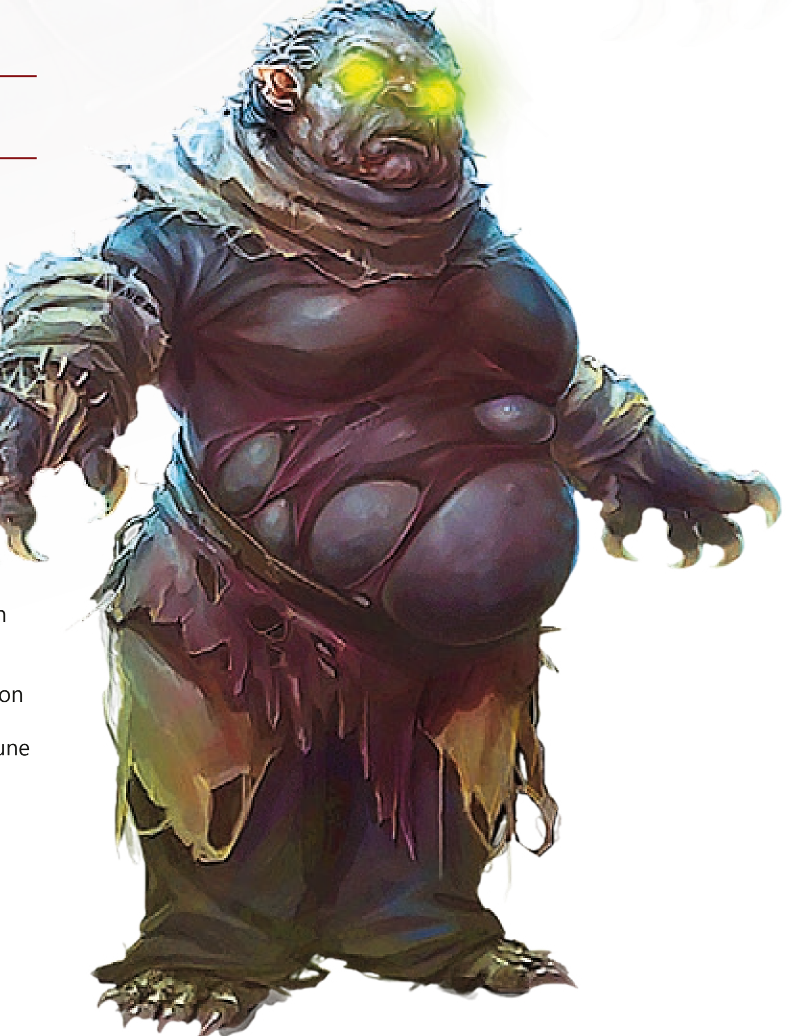
Attaques multiples. La qwyllion utilise son redoutable regard si possible et fait deux attaques de griffes.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 24 (3d12 + 5) dégâts tranchants.

Redoutable regard (recharge 5-6). La qwyllion braque son regard sur une unique créature dans un rayon de 6 mètres. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14, sans quoi elle subit 16 (3d8 + 3) dégâts nécrotiques et se retrouve neutralisée jusqu'au début du prochain tour de la qwyllion. Un humanoïde tué par le redoutable regard de la qwyllion se relève 2d4 heures plus tard sous forme de spectre sous le contrôle de la qwyllion.

Incantation innée. La qwyllion utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14). Elle peut lancer les sorts suivants de façon innée sans composantes matérielles :

3/jour chacun : *briser*, *dominer un humanoïde* (portée 6 m)



Ramag

Ces rares habitants d'un désert stérile se blottissent à présent dans les vestiges d'une ancienne cité, une cité éparpillée par magie sur des centaines des kilomètres.

Autrefois humains. Les ramags formaient autrefois une puissante tribu d'ensorceleurs dimensionnels alliés à une florissante société de titans et étaient humains. Mais au fil du temps, d'étranges pratiques les ont modifiés jusqu'à arriver à leur état actuel et ils ne le sont clairement plus entièrement. Leurs membres sont trop longs par rapport à leur corps, ce qui leur donne une curieuse attitude courbée. Ils ont des traits anguleux et une chevelure incroyablement dense, chaque cheveu étant aussi épais qu'un doigt humain. Ils les portent noués en queue de cheval avec des pinces décoratives.

Réseau de portails. Les ramags utilisaient leurs dons magiques innés pour maintenir de puissants conduits magiques, des lignes telluriques qui quadrillaient l'empire des titans. Cette maîtrise des arcanes permettait de se déplacer instantanément jusqu'aux avant-postes les plus reculés. Les ramags entretiennent encore un réseau de monolithes magiques qui relient les quartiers épars de leur demeure, mais il est fragilisé et s'affaiblit.

Puissants et studieux. Bien que dotés d'un physique faible, les ramags sont rusés, studieux et naturellement doués de magie. Après des siècles d'exposition aux effets déformateurs de leur énergie magique incontrôlée, ils ont acquis un contrôle inné sur la magie et une grande résistance envers elle. Ils sont bien conscients qu'il est de leur devoir de contenir la magie et connaissent bien les dangers d'une magie laissée sans contrôle. Même le plus médiocre des ramags est doué d'un intellect développé et comprend naturellement la magie.

Nombre de ramags étudient l'art des magiciens. Bien peu deviennent aventuriers, mais quelques expéditions bien équipées quittent parfois leur foyer pour inspecter la campagne alentour.



RAMAG

Humanoïde (ramag) de taille Moyenne, neutre

Classe d'armure 13 (armure de cuir)

Points de vie 27 (6d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (−1)	14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Compétences Arcanes +5, Investigation +5

Sens Perception passive 11

Langue commun

Dangerosité 1/4 (50 PX)

Résistance à la magie. Le ramag est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

Arc court. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

LES RAMAGS DE MIDGARD

Les ramags résident tous dans les douze quartiers épars de leur ville, Maragani (« foyer » dans leur dialecte), onze quartiers se trouvant dans les Terres Abandonnées du sud et le dernier sur une île au large de la côte. Bien que les quartiers soient très éloignés, les ramags considèrent qu'ils appartiennent tous à une même métropole. Les quartiers habités sont protégés par de puissants mages ramags et la Gardetempête, une garnison de guerriers arcaniques qui manient des balistes enchantées par la foudre pour défendre la ville. (Une telle baliste fonctionne comme son équivalent ordinaire, mais inflige 1d10 dégâts de foudre de plus par coup au but).

Ratatosk

Créatures bavardes ressemblant à des écureuils, les ratatosks ont de minuscules défenses et une fourrure dont le scintillement défie la lumière environnante.

Célestes à la douce fourrure. Le ratatosk est un céleste convaincu d'être indispensable à l'univers. Il a une fourrure soyeuse et il est très fier de ses défenses dont il prend grand soin.

Messagers planaires. Les ratatosks ont été créés pour transmettre des messages à travers les plans, reliant les dieux et leurs serviteurs. Quelque part au cours de la longue marche du temps, leur nature s'est éloignée de ce rôle. Les sages continuent de spéculer sur les causes de ce changement.

Bavardages insupportables. Les ratatosks sont d'incorrigibles farceurs. Leurs bavardages incessants n'ont rien à voir avec les babils de leurs homologues animaux, ils forment un réseau infini de rumeurs célestes. Les ratatosks adorent apprendre des secrets et les dévoiler avec espièglerie. Il n'est pas rare que deux personnes entendent des mots complètement différents quand un ratatosk s'exprime et que ce malentendu se termine en bagarre.

RATATOSK

Céleste de Très Petite taille, chaotique neutre

Classe d'armure 14

Points de vie 42 (12d4 + 12)

Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	18 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	10 (+0)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Sag +4, Cha +6

Compétences Discrétion +6, Perception +6, Supercherie +6

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues céleste, commun ; télépathie 30 m

Dangerosité 4 (1 100 PX)

Incantation innée. Le ratatosk utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles ni somatiques :

À volonté : *message, messager animal, moquerie cruelle*

1/jour chacun : *communion, image miroir*

3/jour chacun : *envoi de message, suggestion*

Déplacement frénétique. Le ratatosk peut exécuter l'action se précipiter, se désengager, ou se cacher par une action bonus à chacun de ses tours.

ACTIONS

Coup de corne. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât perforant plus 14 (4d6 dégâts psychiques). La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14, sans quoi elle est charmée pendant 1 minute. Tant qu'elle est ainsi charmée, elle considère un allié aléatoire comme un ennemi.

Diviser par la parole (recharge 5-6). Un maximum de 6 créatures qui entendent le ratatosk et se trouvent dans un rayon de 9 mètres autour de lui doivent réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 14. Une créature qui échoue est affectée par l'équivalent du sort *confusion* pendant 1 minute. Une créature affectée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit.

RÉACTIONS

Mensonges désespérés. Une créature qui entend le ratatosk doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 quand elle l'attaque. Si elle échoue, elle poursuit son attaque, mais doit prendre pour cible une créature différente. Si elle n'a pas d'ennemi à portée d'attaque, elle doit choisir un allié. Si elle n'a aucune cible à portée d'attaque, elle attaque tout de même (les munitions ou l'emplacement de sort étant dépensés comme prévu), mais elle rate automatiquement et cela n'a aucun effet.



Ravageur trollien

Dans les étendues nordiques, les gens se rassemblent la nuit, tremblant de peur, redoutant les cors et les hurlements annonçant des ravageurs venus tuer et piller. Le ravageur trollien est doté de griffes et de défenses acérées, ainsi que d'une peau épaisse et bosselée.

Terrifiants sauvages. Les trolliens méritent amplement leur réputation de sauvagerie et les ravageurs aident à renforcer ce sentiment chez leurs voisins.

Chef de guerre. Le pillage est une activité classique chez les trolliens et les ravageurs sont à la tête des groupes de pillards les plus féroces partant en quête de richesses, d'esclaves et de provisions. Ils recrutent souvent d'autres créatures ou des mercenaires pour renforcer leur groupe. Il n'est donc pas rare de voir des humains assoiffés de sang, des gnolls ou des hobgobelins dans leur troupe.

Parlesprit. Le ravageur trollien craint les esprits et les fantômes et écoute le chaman du clan et les puissantes fées comme les géants. Il préfère partir piller lorsque les augures sont bons.

Ravageur trollien

Humanoïde (trollien) de taille Moyenne, neutre

Classe d'armure 14 (armure de peau)

Points de vie 82 (11d8 + 33)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Con +5, Sag +3, Cha +3

Compétences Intimidation +5, Survie +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues commun, trollien

Dangerosité 4 (1 100 PX)

Régénération. Au début de chacun de ses tours, le ravageur trollien récupère 10 points de vie. Si le ravageur trollien subit des dégâts d'acide ou de feu, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain tour. Il meurt s'il commence un tour avec 0 point de vie et ne se régénère pas.

Peau épaisse. La peau du ravageur trollien est épaisse et résistante, ce qui lui donne un bonus de +1 à la CA. Ce bonus figure déjà dans la CA du trollien.

Actions

Attaques multiples. Le ravageur trollien porte trois attaques de corps à corps : deux avec ses griffes et une avec sa morsure, ou deux avec sa hache d'armes et une avec sa hachette ou deux attaques à distance avec ses hachettes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d4 + 4) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d4 + 4) dégâts tranchants.

Hache d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants ou 9 (1d10 + 4) dégâts tranchants si utilisée à deux mains. Si le trollien utilise sa hache d'armes à deux mains, il ne peut pas utiliser sa hachette.

Hachette. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6 + 4) dégâts tranchants.

Hurlement guerrier (Recharge 6). Un maximum de trois alliés à même d'entendre le ravageur trollien et situés dans un rayon de 9 mètres autour de lui peuvent faire chacun une attaque de corps à corps de plus par une réaction.



Ravenala

Les ravenalas protègent les forêts tropicales et veillent sur la faune et la flore locales. Leur tête est couronnée de longues feuilles vertes en forme de pagaie et de cosses de graines épineuses tandis que leurs bras pendants se terminent par des griffes de bois crochues.

Conseillers feuillus. Les humanoïdes tribaux respectent et vénèrent les ravenalas et leur demandent conseil ou assistance magique quand les temps sont durs. Il est rare qu'un ravenala interagisse avec une autre espèce, à moins de se faire aborder et interroger.

Lamentations des prisonniers. Contrairement aux sylvaniens, les ravenalas évitent les conflits physiques auxquels ils préfèrent les ripostes magiques. Ils préfèrent emprisonner les créatures hostiles qui les dérangent dans leur tronc plutôt que de les tuer ou les manger. Les créatures piégées doivent chanter leur propre complainte alors que le ravenala les emporte en un lieu dangereux et éloigné.

Un ravenala peut atteindre 6 mètres pour 900 kilos.

RAVENALA

Plante de Grande taille, non alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 126 (12d10 + 60)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	10 (+0)	20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Sag +6, Cha +4

Vulnérabilité aux dégâts de feu, de froid

Résistance aux dégâts contondants et perforants

Immunité contre les états assourdi et aveuglé

Sens Perception passive 13

Langues commun, druidique, elfique, sylvestre

Dangerosité 5 (1 800 PX)

Résistance à la magie. Le ravenala est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Incantation innée. Le ravenala utilise la Sagesse comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *enchevêtrement, sommeil*

1/jour chacun : *guérison, mur d'épines*

Marche verte. Le ravenala se déplace dans les taillis, naturels ou magiques, sans avoir à faire de test de caractéristique et sans dépenser de mouvement supplémentaire.

ACTIONS

Attaques multiples. Le ravenala fait deux attaques de coup ou deux attaques d'éclatement de la cosse.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6 + 5) dégâts contondants.

Éclatement de la cosse. *Attaque d'arme à distance :* +8 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 8 (1d6 + 5) dégâts contondants. La cible et les créatures dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle subissent aussi 5 (2d4) dégâts perforants ou la moitié seulement si elles réussissent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15.

Complainte de l'enveloppé. Le ravenala vise une créature située dans un rayon de 1,50 mètre. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13, sans quoi le ravenala l'empoigne et l'entrave. Tant qu'elle est entravée, elle est enveloppée dans le tronc du ravenala. Ce dernier peut empoigner une créature à la fois seulement, mais l'empoignade ne l'empêche pas d'utiliser d'autres attaques contre d'autres cibles. La créature entravée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 au début de chacun de ses tours. En cas d'échec, la créature est obligée de chanter une complainte narrant ses erreurs et ses méfaits tout le temps qu'elle est entravée. Ce chant l'empêche de prononcer un mot de commande, de lancer un sort à composante verbale ou de pratiquer toute forme de communication orale. Elle peut tout de même porter des attaques au corps à corps. Quand le ravenala se déplace, les créatures entravées se déplacent avec lui. Une créature entravée peut fuir si elle utilise une action et réussit un test de Force DD 15. Si elle réussit, elle s'enfuit et entre dans un emplacement de son choix dans un rayon de 1,50 mètre autour du ravenala.



Rôdeur des quais



Glabre, laid et généralement dégoulinant d'eau, le rôdeur des quais est un pillard nocturne qui adore voler les pêcheurs comme les joailliers.

Une meute aquatique. Le rôdeur des quais a de larges pattes palmées et une immense gueule. Pêcheur expert, il s'installe dans une tanière sur la rive d'un océan, d'un lac ou d'une rivière et vit souvent en groupes familiaux de 3 individus ou plus.

Vil voleur. Les gens mordus par un rôdeur des quais redoutent à juste titre ses dents pointues comme des aiguilles, mais si les communautés côtières le détestent tant, c'est surtout à cause de son penchant pour les larcins. Son antre est invariablement jonché de babioles métalliques volées.



RÔDEUR DES QUAIS

Bête de Très Petite taille, non alignée

Classe d'armure 13

Points de vie 6 (4d4 - 4)

Vitesse 9 m, escalade 9 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	16 (+3)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Escamotage +5, Perception +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues —

Dangerosité 1/8 (25 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants et la cible est empoignée (évasion DD 10). Tant que l'empoignade n'est pas terminée, le rôdeur des quais ne peut pas utiliser sa morsure contre une autre cible. Tant que la cible est empoignée, l'attaque de morsure du rôdeur touche automatiquement.

Chaparder. Un rôdeur des quais qui a déjà un adversaire empoigné au début de son tour peut faire un test de Dextérité (Escamotage) par une action bonus. Le DD du test est de 10 plus modificateur de Dextérité de la cible empoignée. Si le rôdeur réussit son test, il dérobe un petit objet métallique à la cible qui ne s'en aperçoit pas si sa valeur de Perception passive est inférieure au résultat du test. Le rôdeur s'enfuit avec son trésor.

Nuée de rôdeurs des quais

Masse de chairs et de crocs ondoyante, la nuée de rôdeurs des quais est un spectacle horrifiant au clair de lune.

Une foule assoiffée de sang. Cette masse de corps glabres grouille sur la côte sous la lune, souvent confondue avec un shoggoth ou une autre créature de grande taille. Des couinements se mêlent aux hurlements des malheureux pêcheurs surpris par son passage.

Nuée côtière. Les rôdeurs des quais se rassemblent périodiquement en grand nombre et parcourent la côte sur des kilomètres avant de retourner à leurs tanières. Personne ne sait pourquoi ils se rassemblent ainsi, mais les gens du coin savent qu'il faut éviter le rivage lors de telles nuits.

NUÉE DE RÔDEURS DES QUAIS

Nuée de Grande taille de bêtes de Très Petite taille, non alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 63 (14d10 - 14)

Vitesse 9 m, escalade 9 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Escamotage +5, Perception +3

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants

Immunité contre les états charmé, terrorisé, paralysé, pétrifié, à terre, entravé, étourdi

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues —

Dangerosité 4 (1 100 PX)

Nuée. La nuée peut occuper le même emplacement qu'une autre créature et inversement. La nuée peut traverser n'importe quelle ouverture assez grande pour laisser passer un très petit rôdeur des quais. La nuée ne peut pas récupérer de points de vie ni gagner de points de vie temporaires.

Actions

Morsure *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 0 m, une créature dans l'emplacement de la nuée. *Touché :* 21 (6d6) dégâts perforants ou 10 (3d6) dégâts perforants si la nuée n'a plus que la moitié de ses points de vie ou moins.

Morsure crampon. Quand une créature quitte l'emplacement qu'occupe la nuée, 1d3 rôdeurs des quais continuent de l'empoigner (évasion DD 10). Chaque rôdeur inflige 5 (1d4 + 3) dégâts perforants au début du tour de la créature, jusqu'à ce qu'elle échappe à leurs empoignades.

Chaparder. Chaque round, la nuée de rôdeurs des quais fait 1d6 tests de Dextérité (Escamotage) contre toutes les créatures présentes dans son emplacement. Le DD de chaque test est de 10 plus modificateur de Dextérité de la cible empoignée. Pour chaque test réussi, un rôdeur dérobe un petit objet métallique à la cible qui ne s'en aperçoit pas si sa valeur de Perception passive est inférieure au résultat du test.

Rôdeur moussu

Le rôdeur moussu ressemble à un croisement entre un troll et un gnome. C'est une race primitive vivant dans les grottes et les forêts dotée d'une longue barbe et de cheveux verdâtres. La peau du rôdeur est d'un vert moussu ou d'un ambre tourbé et dégage une légère odeur de champignon.

Comme ses cousins trolls, il a un nez énorme, souvent grotesque. Ses griffes sont d'un rouge vif quand il les sort et il a des dents de lapin trop longues. Il porte des habits très simples en laine grossière ou en cuir ou reste nu en été. Son chapeau est parfois orné de champignons vénéneux ou de fougères, en guise de camouflage primitif.

Des pierres et des armes de grande taille. Les rôdeurs moussus adorent lancer des pierres sur leurs ennemis depuis les hauteurs et utilisent souvent des haches, des épées à deux mains et des marteaux de guerre énormes qui semblent trop lourds pour une créature aussi petite.



RÔDEUR MOUSSU

Humanoïde de Petite taille, chaotique neutre

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 45 (10d6 + 10)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)

Jets de sauvegarde For +4, Dex +4
Compétences Perception +2, Discrétion +4
Immunité contre les dégâts de feu, de poison
Immunité contre les états aveuglé et empoisonné
Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 12
Langues géant, sylvestre, trollien
Dangerosité 1 (200 PX)

Camouflage. Un rôdeur moussu est avantagé sur les tests de Dextérité (Discrétion) pour se cacher en terrain boisé ou marécageux.

Amour des armes lourdes. La plupart des rôdeurs moussus utilisent des armes lourdes, mais sont désavantagés quand ils les manient.

Odorat et ouïe aiguisés. Le rôdeur moussu est avantagé sur les tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou l'odorat.

Cadeau empoisonné. Un rôdeur moussu peut empoisonner la nourriture ou les liquides. Une créature consommant une substance contaminée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, sans quoi elle est empoisonnée pendant 1 heure. Quand le rôdeur injecte le poison, il peut en choisir un qui fait tomber la victime inconsciente ou la paralyse tant qu'elle est empoisonnée. Une créature inconsciente se réveille si elle subit des dégâts ou si une autre utilise une action pour la secouer.

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

Épée à deux mains ou maillet d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (2d6 + 2) dégâts tranchants ou contondants.

Javeline au poison de champignon. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, allonge 9 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants plus 6 (1d12) dégâts de poison. La cible est empoisonnée jusqu'au début du prochain tour du rôdeur. Un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 réduit les dégâts de poison de moitié et empêche l'empoisonnement.

Chute de rocher. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, allonge 30 m (verticalement), une cible. *Touché :* 10 (3d6) dégâts contondants.

Roi des rats



Un énorme amas de rats avance en une masse unie comprenant aussi des crânes, des os et des lambeaux de chair. Yeux, crocs et fourrures grouillent en une unique nuée de rats marchant sur deux pattes.

Fusionnés par la queue. Un roi des rats se forme lorsque des dizaines de rats entremêlent leurs queues en une masse inextricable d'os et de cartilage et louent Chittr'k'k, le seigneur démon des rats. Leur nombre et leur puissance augmentent alors rapidement.

Seigneur des égouts et des bas-fonds. Le roi des rats est une créature rusée qui hante les égouts, les cimetières et les bas-fonds. Certains dirigent même des guildes de voleurs entières ou des hordes de mendiants. Plus le temps passe, plus leur puissance grandit jusqu'à ce que quelqu'un les découvre.

Épidémie et magie noire. Le roi des rats naît d'une épidémie imprégnée de magie perverse. La cérémonie maléfique qui sert à le créer est appelée « l'avènement du roi des rats ». Les rats affligés de vestiges laissés par un rituel de magie noire ou par des expériences perverses sont liés les uns aux autres. Plus il y a de rats pour s'ajouter à la masse, plus l'intelligence et la force de la créature augmentent et elle devient invariablement folle.

ROI DES RATS



Créature monstrueuse de taille Moyenne, chaotique mauvaise

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 76 (9d8 + 36)

Vitesse 9 m, fouissement 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (–2)	16 (+3)	18 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	16 (+3)

Compétence Discrétion +6

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états à terre, charmé, entravé, étourdi, paralysé, pétrifié, terrorisé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues commun, argot des voleurs

Dangerosité 5 (1 800 PX)

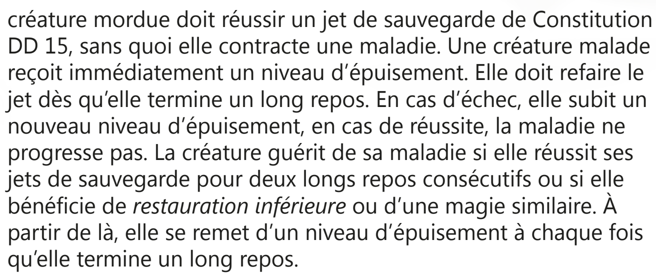
Odorat aiguisé. Le roi des rats est avantagé sur les tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Épidémie des mauvais présages. Le roi des rats émet une aura magique de malchance dans un rayon de 9 mètres. Un ennemi du roi des rats qui commence son tour dans l'aura doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 14, sans quoi il est malchanceux jusqu'au début de son prochain tour. Quand un personnage maudit fait un jet d'attaque, un test de caractéristique ou un jet de sauvegarde, il doit retirer 1d4 du résultat.

ACTIONS

Attaques multiples. Le roi des rats fait quatre attaques de morsure.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts perforants. Une



créature mordue doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, sans quoi elle contracte une maladie. Une créature malade reçoit immédiatement un niveau d'épuisement. Elle doit refaire le jet dès qu'elle termine un long repos. En cas d'échec, elle subit un nouveau niveau d'épuisement, en cas de réussite, la maladie ne progresse pas. La créature guérit de sa maladie si elle réussit ses jets de sauvegarde pour deux longs repos consécutifs ou si elle bénéficie de *restauration inférieure* ou d'une magie similaire. À partir de là, elle se remet d'un niveau d'épuisement à chaque fois qu'elle termine un long repos.

Convocation de nuée (1/jour). Le roi des rats convoque trois nuées de rats. Elles apparaissent immédiatement dans un rayon de 18 mètres autour de lui, éventuellement dans un emplacement occupé par une autre créature. Les nuées agissent en alliées du roi des rats. Elles restent une heure ou jusqu'à ce qu'il meurt.

RÉACTIONS

Absorption. Quand le roi des rats inflige des dégâts à un rat ou une nuée de rats, il peut absorber le rat ou une partie de la nuée et l'intégrer à sa masse. Il récupère un nombre de points de vie égal aux dégâts infligés au rat ou à la nuée.

Roussalka



Une femme pieds nus aux longs cheveux et à la peau presque transparente est assise sur une branche de saule. Ses cheveux et ses habits sont trempés, comme si elle venait juste de se baigner et elle affiche un sourire amical.

Quand une femme se noie, il arrive que son corps se change en roussalka. Certains affirment que pour cela, la noyade doit être un suicide, d'autres que l'eau doit être souillée par le meurtre ou un puissant esprit maléfique.

Au bord de l'eau. Les roussalkas résident dans les eaux où elles ont péri et émergent à la nuit seulement. Certaines grimpent sur une branche, leurs pieds pendant dans l'eau, et entonnent des chants attirants. D'autres s'assoient sur la berge, peignant leurs cheveux mouillés en attendant une proie. Leur malédiction les oblige à rester dans l'eau où elles ont trouvé la mort, ou non loin. Cependant, la roussalka peut quitter l'onde à la pleine lune pour aller danser sur la rive. Elle chante alors toute la nuit et invite de jeunes hommes à la rejoindre.

Chants et poésie. La roussalka envoûte et séduit les gens avec ses chants, ses danses et sa poésie. Elle choisit généralement de jeunes hommes comme victime, mais parfois des enfants, des vieillards solitaires ou d'autres femmes au cœur brisé. Quand une victime potentielle approche suffisamment, la roussalka l'enveloppe de ses longs cheveux et l'entraîne sous l'eau pour la noyer.

Promenade des amoureux. La roussalka ne peut pas se faire passer pour une humaine, sauf par une nuit des plus sombres, mais elle peut prétendre être un esprit des arbres solitaire ou une nymphe bienveillante désireuse d'accorder un souhait en échange d'un baiser. Elle peut écarter les eaux d'un lac en poussant sa victime à la rejoindre au centre pour l'embrasser… ce qu'elle fait tout en enroulant ses cheveux autour de la malheureuse tandis que les eaux se referment sur elles. Elle peut aussi utiliser *marche sur l'eau* pour se promener sur l'onde avec sa victime qu'elle récompense d'un long baiser… pour l'empêcher de prendre une grande inspiration tandis qu'elle met fin au sort et l'entraîne par le fond.

De nature morte-vivante. La roussalka n'a pas besoin de respirer, manger, boire ni dormir.

Roussalka

Mort-vivant de taille Moyenne, chaotique mauvais

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 88 (16d8 + 16)
Vitesse 9 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)	18 (+4)

Immunité contre les dégâts nécrotiques, de poison ; contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques
Immunité contre les états charmé, empoisonné, paralysé, terrorisé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langue commun
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Tresses desséchées. Si la roussalka reste hors de l'eau pendant 24 heures consécutives, ses cheveux et son corps se dessèchent et il n'en reste que des herbes du marais flétries, la créature étant complètement détruite.

Incantation innée. La roussalka utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15). Elle peut lancer les sorts suivants de façon innée sans composantes matérielles :

À volonté : *contrôle de l'eau, langues, marche sur l'eau* (peut y mettre un terme gratuitement à volonté)*, suggestion*

1/jour : *dominer un humanoïde*

Camouflage aquatique. Dans les ténèbres ou une faible lumière, la roussalka est invisible sous l'eau.

Actions

Baiser à couper le souffle. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: la cible est empoignée (évasion DD 13) et la roussalka vide l'air de ses poumons par un baiser. Si la roussalka n'a pas dépensé tout son déplacement, elle entraîne la créature empoignée sous l'eau où elle commence à suffoquer.

Cheveux noyeurs (1/jour). Les longs cheveux de la roussalka s'emmêlent autour d'une créature que la roussalka a empoignée. La créature subit 33 (6d10) dégâts nécrotiques, la moitié seulement si elle réussit un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. De plus, tant qu'elle n'a pas échappé à l'empoignade de la roussalka, elle est entravée et elle est désavantagée sur les tests de Force pour se libérer de l'empoignade.

Saccageur relevé

Ce corps devait jadis être humain, mais il a à présent quatre jambes et des bras épais d'une longueur cauchemardesque. Le pire, c'est qu'il a été écorché, laissant apparaître ses muscles morts et ses tendons.

Esprit de la guerre. Le saccageur relevé est un mort-vivant issu d'un guerrier tombé sur le champ de bataille. Son corps devient un avatar du combat, avec quatre jambes et deux longs bras épais. Au cours de sa renaissance, il a perdu sa peau, laissant à découvert ses muscles, ses os et ses tendons.

Absorber les armes. Quand un saccageur relevé se crée, il absorbe les armes qui l'entourent. Certaines lui transpercent le corps tandis que d'autres deviennent partie intégrante de son arsenal. Ses quatre jambes se terminent par des lames sur lesquelles il marche comme une araignée métallique. Ses bras sont couverts d'armes fusionnées dans sa chair qui l'aident à broyer et écorcher les vivants.

Folie guerrière. Les saccageurs relevés sont des esprits que la guerre a rendus fous, des esprits de vengeance et de massacre, obsédés par le chaos des combats qui les a menés à la mort. Ils chassent les vivants dans le seul but de tuer et se délectent de la violence et du meurtre. Les autres doivent mourir comme eux sont morts.

De nature morte-vivante. Un saccageur relevé n'a pas besoin de respirer, manger, boire ou dormir.

SACCAGEUR RELEVÉ

Mort-vivant de Grande taille, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)

Points de vie 168 (16d10 + 80)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	16 (+3)	20 (+5)	9 (−1)	7 (-2)	6 (–2)

Jets de sauvegarde Dex +6

Compétences Perception +1

Sens vision dans le noir 36 m, perception passive 11

Langues celles qu'il parlait de son vivant

Dangerosité 7 (2 900 PX)

Perception de la vie. Le saccageur relevé détecte automatiquement toutes les créatures vivantes dans un rayon de 36 mètres. 90 centimètres de bois, 30 de terre ou de pierre, 2,5 de métal ou une mince feuille de plomb bloquent ce pouvoir.

Bond agressif. Quand le saccageur relevé touche un ennemi avec une attaque de lame après s'être déplacé d'au moins 6 mètres, sa cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15, sans quoi elle tombe à terre et le saccageur peut utiliser une action bonus pour lui porter une unique attaque de lame.

Arsenal fusionné. Le saccageur peut absorber dans son corps une arme abandonnée par une action bonus. À chaque fois qu'il en absorbe une, son attaque de lame inflige +1 dégât (+3 au maximum).

Déplacement frénétique. Le saccageur relevé peut faire l'action se précipiter par une action bonus.

Actions

Attaques multiples. Le saccageur relevé fait trois attaques de lame.

Lame. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 15 (2d10 + 4) dégâts tranchants.



Sarcoptère

Cette masse de cadavres fusionnés ressemble à un papillon aux ailes de peau, aux membres d'os et dont la tête est formée d'un agrégat de crânes. La magie noire qui a permis de créer cette abomination tourbillonne encore autour d'elle, affamée.

Lié par nécromancie. Un sarcoptère est le résultat d'un terrible rituel nécromantique, au cours duquel des cultistes se rassemblent et, au nom d'un dieu noir, d'une puissante liche ou d'un prophète fou, fusionnent corps et âme, à tout jamais, pour devenir un être unique et malfaisant. Les sarcoptères s'emparent de membres fraîchement tranchés et les assimilent en respectant un sens incompréhensible de l'esthétique.

Le dilemme de la chair. Un des aspects les plus terrifiants d'un sarcoptère est peut-être la profonde malignité dont il peut faire preuve. En effet, ces créatures laissent généralement à leur proie le choix entre la mort et la perte d'un membre. Ainsi, une contrée où de nombreux habitants sont estropiés a de grandes chances d'abriter un sarcoptère.

De nature morte-vivante. Un sarcoptère n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ou de dormir.

SARCOPTÈRE

Mort-vivant de Grande taille, chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 187 (22d10 + 66)

Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	18 (+4)	17 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Jets de sauvegarde For +4, Dex +8

Compétences Supercherie +4, Perception +5, Discrétion +8

Vulnérabilité aux dégâts radiants

Résistance aux dégâts de froid, de foudre ; contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les dégâts nécrotiques, de poison

Immunité contre les états charmé, paralysé, épuisé, empoisonné, étourdi, inconscient

Sens vision dans le noir 72 m, Perception passive 15

Langues commun, darakhul

Dangerosité 12 (8 400 PX)

Armes magiques. Les attaques d'un sarcoptère sont magiques.

Résistance contre le renvoi. Le sarcoptère est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les effets renvoyant les morts-vivants.

Mort rampante. Une créature qui commence son tour dans un rayon de 9 mètres d'un sarcoptère doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou subir 14 (4d6) dégâts nécrotiques.

Régénération. Au début de chacun de ses tours, le sarcoptère récupère 10 points de vie. S'il subit des dégâts radiants ou de feu, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain tour. Un sarcoptère meurt seulement s'il commence un tour avec 0 point de vie et ne se régénère pas.

Actions

Attaques multiples. Le sarcoptère fait deux attaques avec son aiguillon osseux ou deux attaques avec son regard de la tourmente.

Aiguillon osseux. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 17 (2d12 + 4) dégâts tranchants plus 11 (2d10) dégâts nécrotiques. Si les deux attaques touchent une unique créature lors d'un même tour, celle-ci est empoignée (évasion DD 10). Par une action bonus, le sarcoptère peut décider si cette attaque inflige des dégâts contondants, perforants ou tranchants.

Regard de la tourmente. Le sarcoptère peut cibler une créature qui se trouve dans un rayon de 36 mètres et qui est capable de le voir. Celle-ci subit 18 (4d8) dégâts psychiques et est paralysée pendant 1d4 rounds, sauf si elle réussit un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15. Elle subit alors la moitié des dégâts et n'est pas paralysée. Le regard de la tourmente ne peut pas être utilisé deux fois contre la même créature lors d'un même tour.

Entaille. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants. Sur un coup critique, la cible subit 27 (5d10) dégâts tranchants supplémentaires et doit faire un jet de Constitution DD 12. Sur un échec, le sarcoptère tranche et absorbe un des membres (déterminé aléatoirement) de la cible et se soigne d'une quantité de points de vie égale à la quantité de dégâts tranchants qu'il a infligés.

Scheznyki

Ces petites fées vicieuses ressemblent à des nains crasseux et paresseux, vêtus de pantalons en toile de jute et de chemises attachées avec de la ficelle sale et de la corde usée. En général, elles ne portent pas de bottes, laissant voir leurs orteils aux ongles cassés, et portent des bérets de jute et de cuir en guise de chapeau.

Nains corrompus. Surnommées « volatilisateurs », ces petites fées fourbes aux allures de nains rôdent dans les carrières abandonnées et les anciennes ruines pour tuer et dépouiller les visiteurs sans méfiance. Les légendes disent que les scheznykis sont des nains paresseux corrompus par des fées de l'ombre, mais certains affirment que ce sont des nains qui ont juré allégeance à des dames et seigneurs féeriques il y a bien longtemps. Ils vivent dans les mines inondées ou abandonnées, dans les ruines effondrées et même dans les complexes funéraires de prêtres et de dieux-rois décédés depuis longtemps.

Chapeaux magiques. Les sombres maîtres féeriques des scheznykis leur ont donné des chapeaux magiques qui leur permettent de voler et de se rendre invisibles à volonté. Les aventuriers peuvent les dérober et s'en servir (voir l'encadré), mais les scheznykis se battront farouchement pour les récupérer.

Barbes arcaniques. Si un aventurier parvient à empoigner un scheznyki, il peut tenter de lui couper la barbe (CA 15, pv 5) avec une lame magique. S'il réussit, le scheznyki n'a plus accès à ses pouvoirs magiques et ses sorts, quant aux poils de barbe, ils se vendent pour fabriquer de l'encre pour potion.

Si le scheznyki perd à la fois sa barbe et son chapeau, il tombe dans un profond coma débilitant et périt au bout de 24 heures ou dès sa prochaine exposition au soleil. Son corps tombe alors en poussière qui s'envole un round plus tard. Si, avant de mourir, sa barbe est recollée ou réparée par magie, ou s'il récupère son chapeau, il se remet immédiatement et complètement.

Scheznyki

Fée de Petite taille, chaotique mauvaise

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 153 (18d6 + 72)

Vitesse 6 m, escalade 4,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)

Jets de sauvegarde For +10, Con +10

Immunité contre l'état inconscient

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues commun, darakhul, elfique

Dangerosité 6 (2 300 PX)

Incantation innée. Le scheznyki utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *lumières dansantes, ténèbres, détection du mal et du bien, lueurs féeriques, invisibilité*, vol*, main du mage, rayon de givre* (*seulement quand il porte un chapeau de volatilisateur)

5/jour chacun : *projectile magique, rayon affaiblissant, image silencieuse*

3/jour chacun : *localiser un objet* (dans un rayon de 900 mètres pour retrouver un chapeau de volatilisateur), *fou rire, toile d'araignée*

1/jour chacun : *dissipation de la magie, dominer un humanoïde,, immobiliser un humanoïde*

Résistance à la magie. Le scheznyki est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le scheznyki fait quatre attaques de pic de guerre ou deux d'arbalète de poing.

Pic de guerre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.

Arbalète de poing. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.



Chapeau de volatilisateur

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Si ce chapeau est coiffé par une créature autre qu'un scheznyki, il lui permet de devenir invisible ou de voler une fois par jour (valable sur le porteur uniquement) pendant une minute au maximum. Le porteur doit utiliser une action pour déclencher les capacités du chapeau. Le chapeau ressemble à un béret en toile de jute, mais le sort vision suprême révèle qu'il ‹agit en réalité d'un diadème d'or serti de gemmes.

Scorpion

Scorpion nocturne

Ce scorpion noir comme la nuit possède une queue striée de rouge vif signalant qu'elle renferme un venin handicapant.

Poison aveuglant. Ce prédateur arachnide bien nommé aveugle ses victimes avec une giclée de poison. Il dévore des dromadaires entiers dès qu'il en a la chance, mais doit plus souvent se contenter de chèvres, moutons et humanoïdes. Il chasse de nuit, quand sa vision aveugle lui est la plus utile.

Géants de l'Underdark. Cette espèce est très répandue dans les profondes cavernes et les royaumes du monde souterrain. Elle mesure 2,50 mètres de long avec une queue de 2,10 mètres terminée par un dard aussi effilé qu'une dague et pèse une centaine de kilos.

Précieux venin. Le venin du scorpion nocturne est très prisé et peut valoir jusqu'à 400 po par dose.

Scorpion nocturne

Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 90 (12d10 + 24)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	1 (–5)	9 (–1)	3 (–4)

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 9

Langues —

Dangerosité 3 (700 PX)

Actions

Attaques multiples. Le scorpion fait trois attaques : deux avec ses pinces et une avec son dard.

Pince. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts contondants et la cible est empoignée (évasion DD 12) Le scorpion est doté de deux pinces, chacune pouvant empoigner une cible.

Dard. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 7 (1d10 + 2) dégâts perforants, la cible subit aussi 7 (2d6) dégâts de poison et se retrouve aveuglée pendant 1d3 heures. Si elle réussit un jet de sauvegarde de Constitution DD 12, les dégâts sont réduits de moitié et elle n'est pas aveuglée. Si elle rate le jet de sauvegarde de 5 ou plus, elle est également paralysée le temps de l'empoisonnement. La cible empoisonnée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur une réussite.

Scorpion stygien à queue épaisse

La carapace noire de ce scorpion luit sous le soleil du désert tandis qu'un venin translucide goutte de sa queue. Même les plus imposants des lions l'évitent soigneusement.

Très venimeux. Connu pour sa petite taille et son comportement agressif, le scorpion stygien à queue épaisse apporte une mort rapide à tous ceux qui sentent la piqûre de son dard empoisonné.

Pièges enterrés. Un scorpion stygien à queue épaisse ne fait qu'une trentaine de centimètres de long, avec une queue équivalente. Les plus gros spécimens pèsent au maximum 2,5 kilos. Ils sont parfaits en tant que gardiens, car ils n'exigent pas beaucoup de nourriture ni de soins et sont souvent installés au fond d'une fosse ou d'un tunnel rarement utilisé.

Précieux venin. Une dose de venin de scorpion stygien vaut 4 000 po ou plus auprès du bon acheteur.

Scorpion stygien à large queue

Bête de Très Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 10 (4d4)

Vitesse 9 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (–4)	16 (+3)	10 (+0)	1 (–5)	10 (+0)	2 (–4)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues —

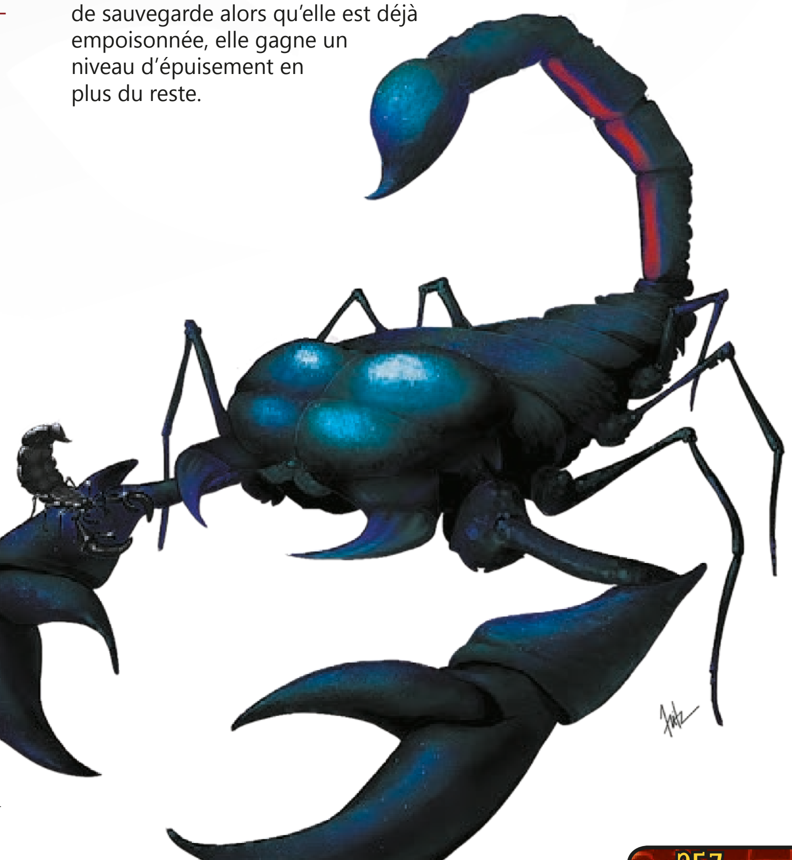
Dangerosité 3 (700 PX)

Actions

Attaques multiples. Le scorpion fait trois attaques : deux avec ses pinces et une avec son dard.

Pince. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât contondant.

Dard. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât perforant, plus 21 (6d6) dégâts de poison et la cible est empoisonnée jusqu'à ce qu'elle termine un long ou un court repos. Un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 réduit les dégâts de poison de moitié et empêche l'empoisonnement. Si la cible rate son jet de sauvegarde alors qu'elle est déjà empoisonnée, elle gagne un niveau d'épuisement en plus du reste.



Seigneur des lianes



Cet humanoïde aux longs membres, couvert d'une écorce vert sombre et de lianes entremêlées, exsude une aura d'horreur palpable.

Fusion de chair et de lianes. Les seigneurs des lianes naissent de l'union de marionnettes des lianes adultes et de descendants de plantes intelligentes à la croissance forcée. La plupart des espèces végétales sont à leur service, tout comme les marionnettes des lianes et les squelettes de troll de lianes.

Une forêt mouvante. Un seigneur des lianes cherche à étendre et renforcer la forêt et la jungle au nom de ses dieux et démons protecteurs, ou tout simplement à développer sa propre puissance. Souvent, il oblige les arbres à pousser dans les prairies ou les champs labourés lors des nuits sans lune, s'emparant de ces territoires au nom de la forêt.

Seigneur des lianes

Plante de taille Moyenne, loyale neutre

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 105 (14d8 + 42)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	20 (+5)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Con +6, Sag +6, Cha +7

Vulnérabilité aux dégâts de feu

Immunité contre les états assourdi et aveuglé

Sens vision aveugle 9 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 13

Langue commun

Dangerosité 7 (2 900 PX)

Marcheur vert. Le seigneur des lianes ignore les restrictions de mouvement et les dégâts causés par des taillis naturels.

Résistance à la magie. Le seigneur des lianes est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Régénération. Le seigneur des lianes récupère 10 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie et qu'il se trouve dans sa forêt ou sa jungle natale.

Esprit racinaire. Dans sa forêt ou sa jungle natale, le seigneur des lianes dispose de la vision aveugle à 18 mètres, réussit tous ses tests de Sagesse (Perception) et ne peut pas être pris par surprise.

Les seigneurs des lianes de Midgard

Les seigneurs des lianes descendent principalement des Kijanis, les habitants originels du Kush. Ce sont des agents du Marcheur Vert qui s'efforcent de développer la Jungle Vivante au-delà de ses frontières actuelles. Les seigneurs des lianes rassemblent les habitants des jungles afin qu'ils combattent pour eux comme des marionnettes au bout d'un fil et séduisent souvent les cercles druidiques en leur promettant un grand pouvoir.

Sacs de spores (1/semaine). Le seigneur des lianes peut libérer des graines contenues dans des sacs spéciaux sur ses lianes. Elles germent et donnent 1d4 cosses de spores vertes qui maturent en 3 jours. Une cosse contient des spores toxiques qu'elle libère quand on lui marche dessus, la ramasse ou interfère avec elle. Si un humanoïde ou une bête inhale ces spores, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 contre la maladie, sans quoi des lianes commencent à pousser dans son corps. Si la maladie n'est pas soignée dans les trois mois, elles envahissent tout son système nerveux et le transforment en marionnette des lianes.

ACTIONS

Attaques multiples : Le seigneur des lianes porte deux attaques de griffe et quatre de filament. Une même créature ne peut pas être la cible de plus d'une attaque de filament par tour.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d6 + 5) dégâts tranchants.

Filament. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 7 (1d4 + 5) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts de poison.

Réveiller la verdure (1/jour). Le seigneur des lianes anime par magie un ou deux arbres situés dans son champ de vision et un rayon de 18 mètres. Ces arbres ont les mêmes statistiques qu'un sylvanien, mais une Intelligence et un Charisme de 1, ne peuvent pas parler et n'ont que coup comme option d'action. Un arbre animé se comporte en allié du seigneur des lianes. L'arbre reste animé un jour ou jusqu'à sa mort ou jusqu'à ce que le seigneur des lianes meure ou s'éloigne à plus de 36 mètres de lui ou jusqu'à ce que le seigneur utilise une action bonus pour le retransformer en arbre inanimé. L'arbre prend alors racine, si possible.

Marionnette des lianes

Ces guerriers végétaux se déplacent par saccades. De minces lianes vertes sortent de leurs orbites vides, de leur bouche et de leurs oreilles et s'enroulent autour de leur tête, de leur poitrine et de leurs bras.

N'importe quel animal ou humanoïde peut se changer en marionnette des lianes s'il est infecté par un seigneur des lianes.

Sentinelles végétales. Les marionnettes des lianes attaquent sans réfléchir les créatures qui menacent leur forêt ou leur jungle. Elles n'ont aucun instinct de conservation et combattent toujours jusqu'à la mort.

Faible visibilité. Une marionnette des lianes ne voit presque rien au-delà de 9 mètres.

Esprit racinaire. Toutes les marionnettes des lianes sont reliées par une conscience commune appelée l'esprit racinaire. Si l'une d'elles perçoit un danger, elles en sont toutes conscientes. Cela s'applique aussi à l'identification d'ennemis ayant tué une autre marionnette des lianes ou étant recherchés par le seigneur des lianes, le druide ou la dryade épine-du-crépuscule qui les dirige.

MARIONNETTE DES LIANES

Plante de taille Moyenne, loyale neutre

Classe d'armure 13 (armure de cuir clouté)

Points de vie 34 (4d8 + 16)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	18 (+4)	6 (-2)	6 (-2)	8 (-1)

Vulnérabilité aux dégâts de feu

Immunité contre les états assourdi et aveuglé

Sens vision aveugle 9 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 8

Langues —

Dangerosité 2 (450 PX)

Régénération. La marionnette des lianes récupère 5 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie et qu'elle se trouve dans la jungle.

Esprit racinaire. Dans la forêt ou la jungle natale d'un seigneur des lianes, la marionnette des lianes dispose de la vision aveugle à 18 mètres, réussit tous ses tests de Sagesse (Perception) et ne peut pas être prise par surprise.

Marcheur vert. La marionnette des lianes ignore les restrictions de mouvement et les dégâts causés par des taillis naturels.

Résistance à la magie. La marionnette des lianes est avantagée lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Sagaie. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants ou 7 (1d8 + 3) dégâts perforants si utilisée à deux mains pour une attaque de corps à corps.

Lancer d'épines. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 12 (2d8 + 3) dégâts perforants et l'épine explose dans une sphère de 3 mètres de rayon centrée sur la cible. Chaque créature de la zone affectée autre que la cible originelle subit 4 (1d8) dégâts perforants, la moitié seulement pour celles réussissant un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13.



Sélang

Cet humanoïde souriant ressemble à un jeune homme séduisant, mais avec une peau d'un noir d'obsidienne, des yeux rougeoyants, des antennes et des pattes d'insecte en guise de jambes.

Sombres satyres. Les sélangs, ou sombres satyres, sont des faunes vicieux et pervertis qui ont abandonné le culte de la nature pour vénérer d'antiques dieux à l'intelligence maléfique. Ils cherchent à les aider à entrer dans le monde mortel en ouvrant de sombres portails et en traçant un chemin vers des royaumes dépassant la compréhension des mortels.

Rires et chants guerriers. Les sélangs aiment les batailles, la souffrance et la torture : la violence leur donne des frissons et les effusions de sang les excitent. Souvent, ils chantent, rient et se vantent sans honte au beau milieu des combats. Ils ont beau être les diplomates et porte-parole des anciens dieux, leur discours dément et leur logique d'un autre monde sont difficiles à suivre. Il faut réussir un test d'Intelligence (DD 16) par round pour comprendre que ce dit un sombre satyre. C'est avec les notes chuintantes de la langue du Vide qu'ils sont le plus à l'aise.

Musique blasphématoire. On trouve généralement leurs cultes et communautés sur les sites sacrés des sombres dieux, où ils créent des harmonies hypnotisantes et étrangères avec des nuées de dorreqi. Comme ce ne sont pas les plus puissants des soldats, ils préfèrent encourager des humanoïdes maléfiques ou d'autres créatures plus douées pour le combat à se charger du gros d'une bataille pendant qu'ils utilisent leur magie et leur poison pour affaiblir l'ennemi.



SÉLANG

Fée de taille Moyenne, chaotique mauvaise

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 76 (9d8 + 36)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +6, Cha +6

Compétences Perception +6, Discrétion +8

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les dégâts d'acide, de foudre

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 16

Langues commun, elfique, sylvestre, langue du Vide

Dangerosité 4 (1 100 PX)

Incantation innée. Le sélang utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *lumières dansantes, illusion mineure*

3/jour chacun : *modifier son apparence, peur, sommeil, suggestion*

ACTIONS

Attaques multiples. Le sélang fait deux attaques de dague ou deux attaques d'arc court.

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 6 (1d4 + 4) dégâts perforants plus poison soporifique.

Arc court. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants plus poison soporifique.

Poison soporifique. Les créatures blessées doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14, sans quoi elles sont empoisonnées pendant 2d6 rounds. Une créature ainsi empoisonnée est inconsciente. Une créature inconsciente se réveille si elle subit des dégâts ou si une autre utilise une action pour la secouer.

Mélodie étrangère. Le sélang peut blesser ses ennemis et semer la confusion dans leurs rangs en jouant de curieuses mélodies déchirant les tympans sur sa cornemuse faite de becs, de cartilages et de sacs gulaires de dorreq. Quand il joue un air sur cet instrument, toutes les créatures dans un rayon de 18 mètres doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14, sans quoi elles sont affectées par *contagion, confusion, danse irrésistible* ou *fou rire*, selon la mélodie étrangère que le sombre satyre choisit de jouer. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde contre cet effet psychique est immunisée contre les mélodies pendant 24 heures. Le sélang peut utiliser chacun de ces effets de sort une fois par jour.

Serpents

Serpent, vipère du marais

Serpent vicieux à la tête aplatie en forme de diamant, au cou gonflé et à la bande jaune reconnaissable autour du corps, la vipère du marais est une chasseuse robuste quoiqu'un peu léthargique.

Chasseur du marais. Ce serpent venimeux (parfois appelé « ruban moucheté ») est originaire des marais des royaumes du sud, où il dévore le gibier d'eau et les halfelins imprudents.

Élevés pour leur venin. La vipère du marais est à la fois redoutée et estimée pour son venin paralysant. Elle est assez fine, mais peut atteindre 3,50 mètres pour 25 kilos. Une dose de son venin paralysant vaut 3 000 po ou plus sur le marché noir.

VIPÈRE DU MARAIS

Bête de Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 13

Points de vie 18 (4d6 + 4)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (–3)	16 (+3)	12 (+1)	1 (–5)	10 (+0)	4 (–3)

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 10

Langues —

Dangerosité 1/4 (50 PX)

Camouflage du marais. La vipère du marais est avantagée sur les tests de Dextérité (Discrétion) quand elle est en terrain marécageux.

ACTIONS

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât perforant, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde DD 11, sans quoi elle est empoisonnée. Tant qu'elle est empoisonnée, la cible est paralysée et subit 3 (1d6) dégâts de poison au début de chacun de ses tours. La cible refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et, sur une réussite, met un terme à l'effet.

Serpent, vipère de Zanskaran

Un liquide verdâtre goutte des crocs aussi longs que des dagues de cette monstruosité de 6 mètres de long qui ne connaît pas la peur.

Mangeur d'hommes. Ce serpent venimeux géant est considéré comme l'un des plus dangereux et l'un des rares à attaquer un humain adulte. Il lui suffit d'une morsure pour tuer un humain en bonne santé en quelques secondes, et il est très dur à occire grâce à sa peau épaisse.

Originaire des jungles. La vipère de Zanskaran grandit rapidement dans la jungle et quelques-unes s'aventurent dans la savane pour terroriser les antilopes et les jeunes girafes. Une vipère de Zanskaran adulte mesure jusqu'à 9 mètres de long et pèse dans les 200 kilos.

Venin célèbre mais rare. On dit qu'une dose de ce venin vert et visqueux peut atteindre jusqu'à 2 500 pièces d'or sur le marché noir, mais on en trouve rarement.

VIPÈRE DE ZANSKARAN

Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 38 (4d10 + 16)

Vitesse 9 m, escalade 3 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	11 (+0)	18 (+4)	2 (–4)	13 (+1)	2 (–4)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues —

Dangerosité 1 (100 PX)

ACTIONS

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d8 + 1) dégâts perforants, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14, sans quoi elle est empoisonnée. Tant qu'elle est empoisonnée, la cible est aveuglée et subit 7 (2d6) dégâts de poison au début de chacun de ses tours. La cible refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et, sur une réussite, met un terme à l'effet.



Serpopard

Ce quadrupède tacheté et écailleux se déplace sur des pattes de lion dépourvues de poils tandis que sa tête féline est perchée au bout d'un long cou de serpent ondulant.

Félins ophidiens ondulants. Un serpopard mesure 4 mètres de long pour 300 kilos, sans présenter de dimorphisme sexuel prononcé. Il a un corps félin, mais un long cou de serpent couronné d'une tête rappelant vaguement celle d'un dragon. Ses pattes glabres sont dotées de griffes rétractiles à la courbe vicieuse. Le cou du serpopard est toujours en mouvement, se balançant comme un cobra, ce qui lui permet de repérer ses ennemis du regard où qu'ils se trouvent et de frapper depuis une direction inattendue.

Facile à distraire. Le serpopard est un prédateur et un charognard irascible, connu pour se rabattre sur le cannibalisme en cas de besoin et dévorer le membre le plus faible de la meute. Il chasse les humanoïdes dès qu'il en a l'occasion et attaque également les autres prédateurs pour leur voler leurs proies… ou pour les tuer, les manger puis s'approprier leurs proies. En revanche, ce n'est pas un chasseur tenace. Il suffit qu'une proie plus facile apparaisse pour qu'il oublie celle qu'il poursuivait.

Glandes musquées. Dans certaines cultures, la peau et les glandes à musc du serpopard sont très prisées et servent en mode et en parfumerie. On trouve régulièrement des images de ces curieux animaux dans l'iconographie des tombes et la décoration des temples méridionaux.

SERPOPARD

Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 85 (10d10 + 30)

Vitesse 12 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	2 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Compétences Perception +3, Discrétion +5 (+7 dans le sable ou les marais)

Résistance aux dégâts de poison

Immunité contre l'état empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues —

Dangerosité 4 (1 100 PX)

Riposte sinueuse. Le serpopard peut faire autant de réactions qu'il le veut au cours d'un round, mais il ne peut réagir qu'une fois suite à chaque déclencheur.

Actions

Attaques multiples. Le serpopard fait deux attaques de morsure et deux attaques de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d8 + 3) dégâts tranchants.

Musc (recharge après un court ou un long repos). Le serpopard lance un jet de musc à l'odeur ignoble dans un cône de 4,50 mètres qui persiste 2d4 rounds. Les créatures présentes dans le cône doivent faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13. Celles qui réussissent se déplacent vers la case vide située à l'extérieur du cône la plus proche, les autres sont aspergées de musc. Une créature qui entre dans le cône alors que le musc y persiste en est automatiquement imprégnée. Une créature pleine de musc est empoisonnée. De plus, chaque créature commençant son tour dans un rayon de 1,50 mètre autour d'une créature imprégnée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, sans quoi elle est empoisonnée jusqu'au début de son prochain tour. Le musc de serpopard (et l'empoisonnement) se dissipe naturellement au bout de 1d4 heures. Une créature imprégnée peut mettre un terme prématuré à l'effet si elle passe 20 minutes à se laver (ainsi que ses habits et son équipement) avec de l'eau et du savon.



Shabti



Cet humain aux yeux sombres et aux traits anguleux a l'air presque normal, mais quand il se déplace, on entend faiblement des rouages cliqueter en son sein. Il porte un pectoral en argent et en émail rouge, des bracelets stylisés et un mince bâton sculpté.

Serviteurs réalistes. Les shabtis sont des créatures artificielles conçues pour veiller aux besoins de leurs maîtres dans l'après-vie. Les intrus qui pénètrent dans les tombes qu'occupent ces créatures vêtues d'habits de cérémonie les prennent parfois pour des êtres vivants, bien qu'un examen attentif révèle la faible lueur de hiéroglyphes gravés sur leurs ornements et leur corps.

Machines démentes. Le shabti devient généralement fou après avoir passé des siècles enfermé dans la tombe de son maître et attaque férocement tous ceux qui menacent son protégé. Certains marmonnent sans cesse d'anciens textes sacrés ou des invocations au dieu de la mort.

Armes antiques. Au combat, le shabti libère les serpents de ses bracelets, puis utilise la télékinésie contre les lanceurs de sorts tout en frappant quiconque se trouve à sa portée à grands coups de bâton dans un style archaïque, mais efficace. Cette arme, le nabboot, est un bâton de 1,20 mètre de long, fait de rotin ou de roseaux liés. Elle était très utilisée dans d'anciennes formes de combat au bâton. Un shabti se bat toujours jusqu'à la destruction.

De nature artificielle. Un shabti n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ou de dormir.

SHABTI

Créature artificielle de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 102 (12d8 + 48)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	20 (+5)	18 (+4)	6 (−2)	11 (+0)	6 (−2)

Immunité contre les dégâts de poison, psychiques ; contondants, perforants et tranchants venant d'armes non magiques qui ne sont pas en adamantium
Immunité contre les états charmé, épuisé, terrorisé, paralysé, pétrifié, empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Forme immuable. Le shabti est immunisé contre tous les sorts et effets susceptibles de modifier sa forme.

Résistance à la magie. Le shabti est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme du shabti sont magiques.

Bracelets serpents. Par une action bonus, le shabti ordonne à ses bracelets de tomber à terre où ils se transforment en deux serpent venimeux géant. Il peut les diriger mentalement, sans que cela lui coûte une action. Si les serpents se font tuer, ils se dissolvent en volutes de fumée qui s'enroulent autour des bras du shabti et reforment les bracelets, mais il leur faut attendre une semaine avant de pouvoir de nouveau se transformer en serpents. Ces bracelets sont liés au shabti lors de sa création et ne fonctionnent pas avec les autres créatures.

ACTIONS

Attaques multiples. Le shabti utilise la télékinésie et fait deux attaques avec son nabboot.

Nabboot. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d4 + 5) dégâts contondants plus 7 (2d6) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, sans quoi elle est victime de la malédiction appelée souillure du tombeau. La vitesse de la cible se réduit alors de moitié et son maximum de points de vie diminue de 3 (1d6) pour chaque tranche de 24 heures écoulées. Si la malédiction réduit le maximum de points de vie de la cible à 0, elle meurt et son corps tombe en poussière. La malédiction perdure jusqu'à ce que quelqu'un la dissipe avec *lever une malédiction* ou une magie similaire.

Télékinésie. Le shabti vise une créature située dans un rayon de 18 mètres. Elle doit réussir un test de Force DD 15, sans quoi le shabti la déplace d'un maximum de 9 mètres dans la direction de son choix (y compris vers le haut) et elle se trouve entravée jusqu'à la fin du prochain tour du shabti.

Shadhavar

Souvent, les gens remarquent tout d'abord la mélodie entêtante du shadhavar avant de le voir et beaucoup le confondent avec une licorne ou une monture féerique. De plus près, le shadhavar ressemble à une licorne momifiée au squelette bien visible sous la peau tendue.

Chevaux de l'ombre. Les shadhavars sont originaires du plan de l'ombre. Ils ressemblent à des licornes mortes-vivantes, mais ce sont des créatures bien vivantes imprégnées de l'essence de l'ombre.

Cavaliers féeriques et morts-vivants. Le shadhavar est une créature intelligente, mais il accepte parfois de servir de monture à des fées des ombres, des noctins, des hobgobelins, des nécrophages ou autres. Il compte bien être traité avec respect lors de tels arrangements et plus d'un cavalier indélicat monté sur un shadhavar n'est jamais revenu.

Chasseurs fourbes. Le shadhavar se sert de sa corne, creuse, pour jouer des sons captivants afin de se défendre ou d'attirer une proie. Il chasse s'il y est contraint et n'est pas difficile quant au choix des proies, mais c'est avant tout un charognard. Malgré son apparence horrifiante, il n'est pas intrinsèquement maléfique.

SHADHAVAR

Créature monstrueuse de Grande taille, neutre

Classe d'armure 14 (naturelle)

Points de vie 97 (13d10 + 26)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	8 (−1)	10 (+0)	16 (+3)

Compétence Discrétion +4

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues comprend l'elfique et l'umbral mais ne peut pas parler

Dangerosité 2 (450 PX)

Incantation innée. Le shadhavar utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13). Il peut lancer les sorts suivants sans composantes matérielles :

À volonté : *déguisement* (en cheval ou licorne seulement)

2/jour : *ténèbres* (centrées sur lui, se déplacent avec lui)

Armes magiques. L'attaque de corne du shadhavar est magique.

Mélodie plaintive (3/jour). Le shadhavar peut utiliser une action bonus pour jouer une mélodie captivante à l'aide de sa corne creuse. Toutes les créatures situées dans un rayon de 18 mètres qui l'entendent doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13, sans quoi elles sont charmées jusqu'au début du prochain tour du shadhavar. Une créature ainsi charmée est neutralisée, sa vitesse est réduite à 0 et le shadhavar est avantagé sur ses jets d'attaque contre elle.

Vision dans l'ombre. La vision dans le noir du shadhavar fonctionne dans les ténèbres magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le shadhavar fait une attaque de corne et une de sabots.

Coup de corne. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (3d6 + 2) dégâts contondants.



Shoggoth



Un shoggoth est une masse gélatineuse intelligente capable de modifier sa forme à volonté. Créés par une race ancienne désireuse d'avoir des serviteurs, les shoggoths se sont rebellés il y a bien longtemps et ont massacré leurs maîtres sans pitié. Depuis, ils vivent dans des régions isolées ou désolées, dévorant tout ce qu'ils rencontrent, absorbant la chair pour l'ajouter à leur propre masse informe et changeante.

Croissance constante. Sous forme sphérique, la masse du shoggoth remplit un globe de 3 à 4,50 mètres de diamètre, mais ce n'est là qu'une moyenne.

Un shoggoth grandit toute sa vie, bien que les plus âgés grandissent beaucoup plus lentement. Quelques shoggoths rétrécissent à cause de la famine s'ils ont épuisé toutes les ressources de leur territoire.

Forme mutable. Le shoggoth génère des yeux, des gueules, des tentacules et d'autres appendices selon ses besoins, mais il ne contrôle pas assez sa mutation pour adopter et conserver la forme d'une autre créature.

SHOGGOTH

Aberration de Très Grande taille, chaotique neutre

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 387 (25d12 + 225)

Vitesse 15 m, escalade 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	14 (+2)	28 (+9)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

Compétence Perception +9

Résistance aux dégâts de feu, contondants et perforants

Immunité contre les dégâts de froid, de tonnerre, tranchants

Immunité contre les états aveuglé, assourdi, à terre, étourdi, inconscient

Sens vision dans le noir 36 m, perception des vibrations 18 m, Perception passive 19

Langue langue du Vide

Dangerosité 19 (22 000 PX)

Anaérobie. Le shoggoth n'a pas besoin d'oxygène pour vivre. Il vit aussi bien au fond de l'océan que dans le vide de l'espace.

Absorption de chair. Le corps d'une créature qui décède alors qu'un shoggoth l'empoigne est entièrement absorbé dans sa masse. Il n'en reste rien d'utilisable avec *relever les morts*, *réincarnation* et autres sorts comparables exigeant un contact avec le corps du défunt.

Informe. Un shoggoth peut traverser tout espace mesurant plus de 30 centimètres de large. Il doit dépenser 30 centimètres de mouvement supplémentaire à chaque fois qu'il se déplace de 30 centimètres dans un espace plus petit que lui, mais il n'a pas d'autre malus lié à l'obligation de se faufiler.

Hideuse mélodie. Le shoggoth émet un son de flûte à la mélodie tellement étrange qu'elle détruit l'esprit. Une créature qui entend cette cacophonie au début de son tour et se trouve dans un rayon de 36 mètres autour du shoggoth doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15, sans quoi elle est confuse (comme avec le sort *confusion*) pendant 1d4 rounds. Une créature qui fait un 20 naturel sur ce jet de sauvegarde est immunisée contre la hideuse mélodie pendant 24 heures. Sinon, les créatures concernées doivent répéter le jet de sauvegarde à chaque round.

Sens aiguisés. Le shoggoth est avantagé sur les tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou l'odorat.

Charge déferlante. Si le shoggoth se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite en direction d'une créature et la touche avec une attaque de coup au cours du même tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20, sans quoi elle se retrouve à terre. Dans ce cas, le shoggoth avance immédiatement dans son emplacement par une action bonus et écrase la créature sous sa masse. La créature écrasée ne peut plus respirer, est entravée et subit 11 (2d10) dégâts contondants au début de chaque tour du shoggoth. Elle reste dans son emplacement et ne se déplace pas avec le shoggoth. Une créature écrasée peut fuir si elle utilise une action et réussit un test de Force DD 19. En cas de succès, elle rampe dans un emplacement vide situé dans un rayon de 1,50 mètre autour du shoggoth.

ACTIONS

Attaques multiples. Le shoggoth fait 1d4 + 1 attaques de coup. Relancez le dé pour connaître le nombre d'attaques du shoggoth au début de chacun de ses tours.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 30 (4d10 + 8) dégâts contondants et la cible est empoignée (évasion DD 18) et entravée. Le shoggoth peut empoigner simultanément autant de créatures qu'il le souhaite et ceci n'a aucun effet sur le nombre d'attaques dont il dispose.

Silhouette de sable

Les silhouettes de sable sont les esprits des créatures désespérées mortes dans le sable, asphyxiées par une tempête de sable, jetées dans un puits à sec ou victimes de l'effondrement d'une dune. La silhouette ressemble à une ombre étirée au sol et ses mouvements erratiques sont très difficiles à discerner.

Corps de sable. Si quelqu'un dérange ou trouble ces âmes sans repos, le sable se met à tournoyer autour d'elles et forme un vortex prenant vaguement l'apparence qu'elles avaient de leur vivant. Elles contrôlent cette forme comme elles contrôlaient autrefois leur corps.

Passage sans traces. Une silhouette de sable glisse sans laisser la moindre trace ni le moindre indice de son passage ; elle n'a donc aucun mal à surprendre même les voyageurs les plus prudents qu'elle attaque soudainement depuis le sol.

De nature morte-vivante. La silhouette de sable n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ou de dormir.

Silhouette de sable

Mort-vivant de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 105 (14d8 + 42)
Vitesse 9 m, fouissement 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+2)	17 (+3)	7 (−2)	12 (+1)	10 (+0)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques
Immunité contre les dégâts nécrotiques, de poison
Immunité contre les états charmé, épuisé, empoigné, terrifié, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé, inconscient
Sens vision dans le noir 18 m, perception des vibrations 18 m, Perception passive 11
Langues celles qu'elle parlait de son vivant
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Camouflage. Quand la silhouette de sable se trouve dans un environnement désertique, elle peut utiliser l'action se cacher, même si quelqu'un l'observe directement.

Forme sableuse. La silhouette de sable peut traverser un espace étroit d'au minimum 2,5 centimètres de large sans se faufiler.

Glisser dans le sable. La silhouette de sable peut creuser dans du sable meuble non magique sans déranger la matière qu'elle traverse. Tant qu'elle creuse ainsi, elle est invisible.

Vulnérabilité à l'eau. La silhouette de sable subit 2 (1d4) dégâts de froid par tranche de 1,50 mètre qu'elle parcourt en contact avec de l'eau ou par quantité de 4 litres d'eau déversée sur elle. Si elle est entièrement immergée dans l'eau, elle subit 10 (4d4) dégâts de froid.

Actions

Attaques multiples. La silhouette de sable fait deux attaques de coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (3d6 + 4) dégâts contondants. Si les deux attaques touchent une cible de taille Moyenne ou inférieure, la victime est empoignée (évasion DD 14) et la silhouette de sable peut l'envelopper.

Enveloppement. La silhouette de sable enveloppe une créature de taille Moyenne ou inférieure qu'elle a empoignée. La cible enveloppée est aveuglée et entravée, mais n'est plus empoignée. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 au début de chaque tour de la silhouette de sable, sans quoi elle subit 14 (3d6 + 4) dégâts contondants. Si la silhouette de sable se déplace, la cible enveloppée se déplace avec elle. La silhouette de sable ne peut envelopper qu'une créature à la fois.

Haboob hanté (recharge 4–6). La silhouette de sable se change en nuage de poussière sablonneuse de 18 mètres de rayon grouillant de formes terrifiantes. Une créature qui commence son tour dans le nuage doit choisir si elle ferme les yeux et se retrouve alors aveuglée jusqu'au début de son prochain tour ou si elle les garde ouverts, auquel cas elle doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15. Si elle le rate, elle est terrorisée pendant 1 minute. Une créature terrorisée refait le jet de sauvegarde de Sagesse à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit.



Sorcelueur

Cette minuscule boule de lumière vive semble émaner d'un cœur cristallin.

Servante des magiciens. La sorceleur, aussi appelée « spectrelueur », est la servante d'un magicien, créée à partir d'un petit morceau de quartz. Elle ressemble à une boule flottante de lumière vacillante, semblable à un feu follet. Les teintes du quartz utilisé lors de la création de la sorcelueur déterminent la couleur de la lumière qu'elle émet. Une fois le quartz préparé, il est animé lors d'un long rituel magique célébré à la pleine lune sous un ciel clair constellé d'étoiles. Les sorcelueurs sont donc extrêmement rares.

Flashes lumineux codés. La sorcelueur est toujours du même alignement que son créateur. Elle ne peut pas parler, mais elle comprend le commun ou une autre langue qu'il lui a apprise. Beaucoup de mages ont enseigné à leur sorcelueur un code, afin qu'elle puisse épeler des mots en intensifiant ou tamisant sa lumière. Si besoin, la sorcelueur peut écrire des mots dans les airs en volant si vite qu'elle laisse une traînée de lumière formant des lettres. De telles acrobaties exigent un test de Dextérité (Acrobaties) DD 14 par mot.

Libre errance. Si le maître de la sorcelueur meurt dans un rayon de 1,5 kilomètre autour d'elle, elle explose dans une gerbe de lumière aveuglante, mais inoffensive. Si elle perd son maître dans d'autres circonstances, elle est libre, libre d'agir comme bon lui semble, et ne pourra plus jamais servir de familier à quelqu'un. Le profil donné représente une sorcelueur indépendante.

Les sorcelueurs Mauvais peuvent se montrer d'une cruauté surprenante, qui rappelle celle des feux follets. Elles essaient d'attirer les voyageurs dans les marais ou dans un piège en imitant la lueur d'un refuge sûr grâce à leur halo. Inversement, les sorcelueurs Bons guident les voyageurs vers les endroits ou les chemins sûrs et sont très appréciées des pilotes et des guides. Les sorcelueurs neutres sont de nature facétieuse. Il leur arrive de se nicher dans la cavité d'une arme, d'une gemme ou d'une babiole, laissant à croire que ces objets sont magiques. Plus d'un « bâton de magicien » est en réalité un simple bâton impressionnant avec une sorcelueur perchée au sommet.

De nature artificielle. La sorcelueur n'a pas besoin de respirer, manger, boire ni dormir.

SORCELUEUR

Créature artificielle de Très Petite taille, neutre

Classe d'armure 14

Points de vie 10 (4d4)

Vitesse vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	18 (+4)	10 (+0)	10 (+0)	13 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3

Immunité contre les dégâts de poison, radiants

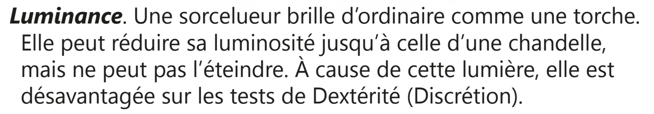
Immunité contre les états charmé, empoisonné, épuisé, paralysé, pétrifié, terrorisé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues comprend la langue de son créateur, mais ne peut pas parler

Dangerosité 1/4 (50 PX)

Faiblesse face à la dissipation de la magie. Le sort *dissipation de la magie* lancé sur la sorcelueur la paralyse pendant 1d10 rounds.



Luminance. Une sorcelueur brille d'ordinaire comme une torche. Elle peut réduire sa luminosité jusqu'à celle d'une chandelle, mais ne peut pas l'éteindre. À cause de cette lumière, elle est désavantagée sur les tests de Dextérité (Discrétion).

Fin comme la lumière. Bien que la sorcelueur ne soit pas intangible, elle peut traverser n'importe quelle ouverture laissant passer la lumière.

ACTIONS

Rayon lumineux. *Attaque d'arme à distance :* +6 pour toucher, allonge 9 m, une cible. *Touché :* 6 (1d4 + 4) dégâts radiants.

Flash (Recharge 5–6). La sorcelueur émet un flash de lumière éblouissante qui aveugle toutes les créatures capables de voir situées dans un rayon de 9 mètres pendant 1d4 rounds, à moins qu'elles ne réussissent un jet de sauvegarde de Constitution DD 10.

LES SORCELUEURS DE MIDGARD

Seuls les mages des étoiles et des ombres de quelques écoles savent créer des sorcelueurs, ces précieuses babioles que l'on voit rarement en dehors des magocraties ou de l'enceinte d'une université de magie. Elles sont très connues en tant que familiers des mages de l'école de l'illumination.

Sorcière de l'écheveau

Une sorcière de l'écheveau est une humanoïde androgyne momifiée dans du fil de diamant. Sa peau est translucide et des dizaines de sabliers frémissants sont suspendus dans son corps à la place des organes.

Bergères de la destinée. Les sorcières de l'écheveau sont les gardiennes du destin et veillent à ce que les choses se passent comme elles le doivent. Elles voyagent dans les plans et tissent les fils du destin au nom de leur déesse créatrice. Elles accomplissent leur devoir sans égard pour les problèmes des mortels, mais un être puissant peut les convaincre de modifier le destin si ses intérêts coïncident avec ceux de leur déesse.

Entourée de gardiens. Malgré ses capacités surnaturelles, la sorcière de l'écheveau possède un corps fragile, c'est pourquoi elle s'entoure de morts-vivants, de créatures artificielles et d'autres gardiens frustes sans âme, libérés des fils du destin.

Peur des cartes. Si un *jeu de cartes merveilleuses* est approché à 9 mètres ou moins d'une sorcière de l'écheveau, elle pousse un hurlement psychique et se désintègre.



SORCIÈRE DE L'ÉCHEVEAU

Céleste de taille Moyenne, neutre

Classe d'armure 20 (armure naturelle)
Points de vie 162 (25d8 + 50)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (–2)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	20 (+5)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Int +8, Sag +10, Cha +10
Compétences Histoire +8, Perspicacité +15, Perception +15
Résistance aux dégâts radiants
Immunité contre les dégâts de feu, de foudre, psychiques
Sens vision parfaite 18 m, Perception passive 25
Langues céleste, télépathie (30 m)
Dangerosité 12 (8 400 PX)

Modifier le destin (3/jour). Si la sorcière de l'écheveau rate un jet de sauvegarde, elle peut décider à la place de le réussir et de reporter l'effet de l'échec sur un ennemi dans un rayon de 9 mètres. Elle subit les effets de la réussite du jet de sauvegarde s'il y en a. L'ennemi choisi a droit à un jet de sauvegarde comme s'il était la cible initiale de l'effet, mais il est désavantagé.

Résistance à la magie. La sorcière de l'écheveau est avantagée lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Pas brumeux (à volonté). La sorcière de l'écheveau peut passer d'un endroit à l'autre par une action bonus.

Destin scellé (1/jour). La sorcière de l'écheveau entre en harmonie avec les fils de la destinée des PJ. Demandez à chaque joueur d'écrire une prédiction concernant la manière dont le PJ à sa gauche va mourir et à quel niveau. Récupérez les notes sans révéler leur contenu. Quand un PJ meurt, lisez la prédiction le concernant. S'il est mort de la manière annoncée, il a accompli sa destinée et les dieux le ressuscitent immédiatement pour le récompenser. S'il est mort au niveau annoncé ou à un niveau près, il revient à la vie avec quelques informations importantes sur le destin de quelqu'un d'important.

Actions

Attaques multiples. La sorcière de l'écheveau fait deux attaques de fil inexorable.

Fil inexorable. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 9 m, une cible. *Touché :* 27 (5d8 + 5) dégâts radiants et la cible se « rapproche d'un pas de la mort ». Si la cible tombe à 0 point de vie, on considère qu'elle a déjà raté un jet de sauvegarde contre la mort. L'effet est cumulable, chaque attaque réussie de fil inexorable ajoutant un jet de sauvegarde raté. Cet effet persiste jusqu'à ce que le personnage termine un long repos. Si un personnage a été touché trois fois ou plus par le fil inexorable et tombe à 0 point de vie, il meurt sur-le-champ.

Lier les destins (1/jour). Toute créature située dans un rayon de 18 mètres autour de la sorcière de l'écheveau doit faire un jet de sauvegarde de sagesse DD 18. Si elle échoue, son destin est lié à celui d'un de ses alliés, pris au hasard. Les dégâts et les états infligés à la cible sont à la place infligés à cet allié et inversement. Une créature ne peut être liée qu'à une seule autre à la fois. L'effet persiste jusqu'à ce que l'une des créatures liées gagne un niveau ou jusqu'à ce qu'il soit dissipé avec le sort *guérison* ou *festin des héros*.

Vague de distorsion du destin (recharge 5-6). La sorcière de l'écheveau projette un cône de distorsion de 18 mètres qui élime la trame du destin. Les créatures prises dans ce cône subissent 55 (10d10) dégâts de force, ou moitié moins si elles réussissent un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18. En outre, si plus d'une cible ayant raté son jet de sauvegarde se trouve affectée par un effet, ces effets sont redistribués au hasard entre les cibles ayant raté leur jet de sauvegarde.

Sphinx, Gypsosphinx

On reconnaît sans mal le gypsosphinx à tête de vautour à ses ailes noires et son corps d'albâtre. Puissant serviteur des dieux de la mort et du désert, il base souvent ses énigmes et ses obsessions sur la mort et les charognes. Il repère les proies à des kilomètres de distance tandis que l'altitude à laquelle il vole dissimule sa taille impressionnante.

La pâleur du gypsosphinx brille sous le soleil du désert et ressort dans les tombeaux souterrains et les cavernes, mais il peut se dissimuler dans un ciel éclairé par la lune. On peut trouver des gypsosphinx partout où il y a des corps ensevelis ou laissés à pourrir et il leur arrive de récupérer les cadavres sur les champs de bataille des tribus du désert.

Rumeurs et devinettes. Les gypsosphinx discutent avec les morts-vivants intelligents, les prêtres de dieux de la mort et d'autres sphinx, mais ils se rassemblent rarement entre eux. Ils protègent jalousement leur territoire et s'approprient souvent une nécropole pour en faire le cœur de leur domaine.

Comme tous les sphinx, ils adorent les énigmes. Ils recourent à la magie pour résoudre celles qu'ils n'arrivent pas à déchiffrer par leurs propres moyens.

Vol de nuit. Contrairement à la plupart de leurs cousins, les gypsosphinx sont doués pour le vol et plongent depuis les cieux nocturnes pour emporter une carcasse ou un dromadaire endormi. Les douze coups de minuit revêtent une signification particulière pour eux, mais personne ne sait laquelle.

Prédire le malheur. Parfois, un noble paranoïaque se met en quête d'un gypsosphinx et le prie de lui révéler l'heure et le lieu de sa mort, dans l'espoir de tromper le destin. Le gypsosphinx demande un prix élevé pour un tel service, y compris un salaire en cadavres d'humains, de créatures inhabituelles et d'espèces presque éteintes. Mais même une fois payé, il est rare qu'il honore sa part du marché et préfère retourner sa magie de mort contre le suppliant qu'il tue sur place et sur-le-champ.

GYPSOSPHINX

Créature monstrueuse de Grande taille, neutre mauvaise

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 171 (18d10 + 72)

Vitesse 12 m, vol 21 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)

Compétences Arcanes +9, Histoire +9, Perception +9, Religion +9

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les dégâts psychiques, de poison

Immunité contre l'état empoisonné

Sens vision parfaite 27 m, Perception passive 19

Langues abyssal, commun, darakhul, sphinx

Dangerosité 14 (11 500 PX)

Insondable. Le sphinx est immunisé contre tout effet permettant de sentir ses émotions ou de lire ses pensées, ainsi que contre les sorts de divination qu'il refuse. Les tests de Sagesse (Perspicacité) destinés à estimer les intentions ou la sincérité du gypsosphinx sont désavantagés.

Armes magiques. Les attaques d'arme du sphinx sont magiques.

Vision mystique. Le gypsosphinx voit la mort arriver et peut prédire la manière dont quelqu'un mourra. Ce pouvoir ne s'accompagne pas du moindre désir de partager cette information. Il est connu pour faire des allusions sur la mort d'une créature, l'asticoter à ce sujet ou même mentir (« Si on se bat, je vais te tuer et manger ton cœur : je l'ai vu » est un de ses coups de bluff favoris).

Incantation. Le sphinx est un lanceur de sorts de niveau 9. Il utilise l'Intelligence comme caractéristique d'incantation (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer des sorts sans composante matérielle. Voici les sorts de magicien qu'il a préparés :

Tours de magie : (à volonté) : *main du mage, réparation, illusion mineure, bouffée de poison*

Niveau 1 (4 emplacements) : *compréhension des langues, détection de la magie, identification*

Niveau 2 (3 emplacements) : *flou, ténèbres, localiser un objet*

Niveau 3 (3 emplacements) : *dissipation de la magie, glyphe de protection, image majeure*

Niveau 4 (3 emplacements) : *flétrissement, invisibilité supérieure*

Niveau 5 (1 emplacement) : *nuage mortel*



ACTIONS

Attaques multiples. Le sphinx porte une attaque de morsure et deux de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 21 (3d10 + 5) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 32 (6d8 + 5) dégâts tranchants.

Labourer. Si le sphinx réussit ses deux attaques de griffes, il enchaîne automatiquement sur une attaque de labourer. Si la cible rate un test de Dextérité DD 17, elle se retrouve à terre et subit 14 (2d8 + 5) dégâts tranchants.

ACTIONS LÉGENDAIRES.

Le sphinx peut faire trois actions légendaires, parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, il récupère les actions légendaires dépensées.

Attaque de morsure. Le sphinx fait une attaque de morsure.

Téléportation (coûte 2 actions). Le sphinx se téléporte par magie, ainsi que l'équipement qu'il porte ou transporte, dans un emplacement inoccupé situé dans un rayon de 36 mètres et dans son champ de vision.

Lancer un sort (coûte 3 actions). Le sphinx lance un sort issu de sa liste de sorts préparés, en utilisant un emplacement de sort, comme d'ordinaire.

GYPSOSPHINX, TEMPLES ET ÉNIGMES

Le gypsosphinx est souvent accompagné de nuées de vautours et servi par des meutes de gnolls, d'ogres et de hyènes. Il vit dans le désert, les plaines, les collines et même les montagnes et dispose souvent d'un grand nombre de fidèles et de serviteurs, ce qui finit par le mettre en colère, car il a besoin d'une certaine dose de solitude et de paix. Selon son humeur, il abandonne son entourage en lançant invisibilité supérieure pour s'envoler au loin ou le transforme en festin avec nuage mortel . Quoi qu'il en soit, les survivants parlent parfois de sa colère et découragent autrui de se mettre au service d'un gypsosphinx pour bénéficier de sa sagesse.

Les temples dédiés aux gypsosphinx sont différents : là, le sphinx a un ordre de prêtres à son service, des religieux qui comprennent son appétit, le divertissent en parlant philosophie, massacres et rumeurs et savent quand se retirer pour le laisser à sa contemplation silencieuse. Ces temples sont souvent opulents, car le gypsosphinx qui y vit exige que ses prêtres vivent dans le luxe, afin de refléter sa propre importance et son statut.

11 ÉNIGMES

Les meilleures énigmes sont celles de votre cru, cependant en voici quelques-unes faciles et d'autres plus complexes pour un gypsosphinx.

1. Aussi léger qu'une plume, mais aucun homme ne peut le retenir bien longtemps. Qu'est-ce que c'est ? (*Le souffle*)
2. Je vis où il y a de la lumière, mais je meurs si elle brille sur moi. Que suis-je ? (*Une ombre*)
3. Toujours sourit ou peut-être fronce le sourcil, coule dans l'eau, mais jamais ne se noie. Toute la journée attrape des proies sur sa dent barbelée, mais jamais ne mange. (*Un hameçon*)
4. J'ai des rivières sans eau, des forêts sans arbres, des montagnes sans pierres et des villes sans maisons. Que suis-je ? (*Une carte*)
5. Aussi douce que le velours, on ne peut me toucher, je cache le monde, mais je suis bien peu. (*L'obscurité/la nuit*)
6. Précieux, né de la terre, par un crapaud je peux être altéré. Que suis-je ? (*Un diamant*)
7. Que faut-il ajouter à un tonneau de bière pour le rendre plus léger ? (*Un trou*)
8. Je ne pèse rien et pourtant il faut deux personnes pour me tenir. Que suis-je ? (*Une conversation*)
9. Hauts ou plats, les tourner c'est s'en aller. (*Les talons*)
10. Née de la terre, renforcée dans le feu, je siège haut, maîtresse de l'eau. (*Une tuile*)
11. Qui dérange, difficile, précieuse et rare. Que suis-je ? (*La vérité*)



Squelette de troll des lianes

Ces squelettes de trolls sont recouverts de moisissure et enveloppés de lianes fleuries. Ils rôdent dans l'ombre des arbres morts et des bosquets profanés.

Magie noire de la terre. Certains squelettes de trolls des lianes gardent les clairières des dryades épine-du-crépuscule et les cercles sacrés des druides, d'autres servent des vilas ou même des colonies de rôdeurs moussus. Dans tous les cas, ils ont été créés par une sinistre magie de la terre dans un but bien précis, ce qui leur donne une grande force et une endurance remarquable… mais guère d'esprit.

Repousse constante. Leurs lianes se régénèrent très rapidement, même après leur mort. Cette puissante régénération leur permet de rattacher des membres coupés. Seuls le feu et l'acide parviennent à les détruire et à neutraliser leurs lianes vivantes.

Lié au cœur d'un arbre. Le squelette de troll des lianes est le rejeton direct de la liane maîtresse enroulée autour de l'arbre d'une dryade épine-du-crépuscule, d'un sylvanien ou d'un sylvanien pleureur. Les squelettes de trolls des lianes sont dépourvus d'intelligence. Ils sont seulement animés du désir de défendre leur arbre-mère et tirent leur force de cœurs de troll enchantés placés dans l'arbre. Si quelqu'un détruit l'un de ces cœurs, le squelette associé périt immédiatement.

Squelette de troll des lianes

Plante de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 119 (14d10 + 42)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	6 (–2)	8 (–1)	5 (–3)

Jet de sauvegarde Con +12

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états assourdi, épuisé et empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues —

Dangerosité 9 (5 000 PX)

Régénération. Le squelette de troll des lianes récupère 5 points de vie au début de son tour s'il se trouve à 3 mètres ou moins des lianes de la dryade épine-du-crépuscule et qu'il n'a pas reçu de dégâts d'acide ou de feu depuis son tour précédent. Il meurt seulement s'il commence son tour avec 0 point de vie et ne se régénère pas, ou si la dryade épine-du-crépuscule qui l'a créé meurt, ou si quelqu'un détruit son cœur dans l'arbre de la dryade ou du sylvanien.

Actions

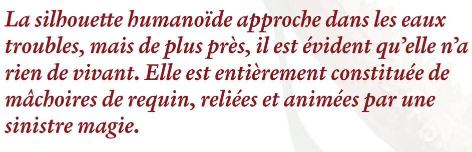
Attaques multiples. Le squelette porte une attaque de morsure et deux de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 21 (3d10 + 5) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 18 (3d8 + 5) dégâts tranchants.



Squelette en mâchoires de requin



La silhouette humanoïde approche dans les eaux troubles, mais de plus près, il est évident qu'elle n'a rien de vivant. Elle est entièrement constituée de mâchoires de requin, reliées et animées par une sinistre magie.

Une immonde magie anime cette horreur faite de nombreuses mâchoires entrelacées en une forme vaguement humanoïde. Les prêtres sahuagins en créent pour protéger leurs sépulcres. Ces squelettes reposent parmi de grands amas d'os, attendant que des indésirables profanent la sainteté d'un site sacré sahuagin pour se relever et les attaquer. D'autres gardent des trésors pirates ou d'antiques épaves.

Automate mort-vivant. Dépourvu d'intelligence, le squelette en mâchoires de requin ne fait rien sans ordre de son créateur dont il suit les instructions à la lettre. Ce créateur peut lui donner des ordres tant qu'il est dans un rayon de 18 mètres et que le squelette le voit et l'entend. Sinon, le squelette obéit de son mieux aux derniers ordres reçus, à l'exclusion de toute autre chose, bien qu'il se défende toujours s'il est attaqué.

De nature morte-vivante. Le squelette en mâchoires de requin n'a pas besoin de respirer, manger, boire ni dormir.



SQUELETTE EN MÂCHOIRES DE REQUIN

Mort-vivant de Grande taille, loyal mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 45 (6d10 + 12)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	6 (–2)	8 (–1)	4 (–3)

Compétences Perception +1, Discrétion +2

Vulnérabilité aux dégâts contondants

Immunité contre les dégâts de froid, nécrotiques, de poison

Immunité contre les états épuisé et empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, ouïe fine 9 m, Perception passive 11

Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler

Dangerosité 1 (200 PX)

ACTIONS

Attaques multiples. Le squelette porte une attaque de morsure et une attaque de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants. Si la cible est une créature de Grande taille ou inférieure, celle-ci se trouve empoignée (évasion DD 13). Tant que l'empoignade se poursuit, le squelette en mâchoires de requin ne peut mordre que la créature qu'il empoigne et il est avantagé sur les jets d'attaque pour ce faire.

Griffes*. Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d8 + 3) dégâts tranchants.

Stryx



Les stryx résultent des expériences démentes du Roi Baigné de Lune au cœur du plan de l'ombre. Elles ressemblent à des chouettes et peuvent passer pour des oiseaux normaux tant qu'elles ne parlent pas et n'ouvrent pas la bouche. La stryx possède sous son bec une immense bouche garnie de dents humaines luisantes . Le plumage des stryx aux yeux scintillants va du gris pâle au noir de suie.

Étrange alchimie. Les stryx sont des êtres surnaturels nés de terribles manipulations sur des chouettes ordinaires et des humains kidnappés. Banni et enfermé dans sa tour, le Roi Baigné de Lune des fées de l'ombre cherche désespérément à entrer en contact avec le monde extérieur. Lors de ses expériences démentes, il a mêlé des lambeaux d'âmes mortelles à des chouettes de l'ombre et donné naissance aux stryx.

Les yeux de l'ombre. La vérité sur les stryx n'est connue que du cercle des favoris du Roi Baigné de Lune, elles sont donc ses yeux et ses oreilles dans le monde extérieur. Elles prospèrent sur le plan de l'ombre et sur le plan matériel et adorent suivre des êtres puissants en tant qu'espionnes, servantes et traductrices. Mais leur utilité est biaisée, car elles transmettent toujours tout ce qu'elles apprennent à leur créateur dément.

Stryx

Créature monstrueuse de Très Petite taille, neutre

Classe d'armure 13
Points de vie 10 (4d4)
Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (−4)	17 (+3)	11 (+0)	8 (−1)	15 (+2)	6 (–2)

Compétences Perception +4, Discrétion +5
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 14
Langues commun, elfique
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Faux-semblant. Tant que la stryx n'ouvre pas la bouche, il est impossible de la différencier d'une chouette ordinaire.

Repli aérien. La stryx ne provoque pas d'attaque d'opportunité quand elle s'envole hors de portée de la zone d'allonge d'un ennemi.

Incantation innée. La stryx utilise la Sagesse comme caractéristique d'incantation innée. Elle peut lancer les sorts suivants sans composantes :

3/jour : *compréhension des langues*

Vue et ouïe aiguisées. La stryx est avantagée sur les tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou la vue.

Actions

Serres. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât tranchant.

Les familiers stryx

Les stryx font d'excellentes espionnes et adorent se mettre au service d'autrui. Elles font souvent des espionnes et des traductrices hors pair en se liant à un maître. Certains lanceurs de sorts cherchent des stryx et passent un marché avec pour bénéficier de leurs services en tant que familier. La plupart des stryx veillent à marchander âprement, mais en secret elles sont ravies de conclure un tel accord.

Lien du familier. La stryx peut servir de familier et forme alors un lien télépathique avec son maître. Tant qu'ils sont tous deux dans un rayon de 30 mètres, ils peuvent communiquer par télépathie. Par une action, le maître peut utiliser les sens de son familier pendant un round. Pendant ce temps, il est sourd et aveugle à son propre environnement. De plus, tant que la stryx se trouve dans un rayon de 3 mètres autour de lui, il bénéficie de *compréhension des langues* comme d'un sort inné.

En revanche, la stryx est une créature vivante normale (bien qu'étrange) et non un céleste, une fée ou un fiélon convoqué par magie, ce qui entraîne des limites : elle ne peut pas être envoyée dans une poche dimensionnelle ni être invoquée par magie seulement quand son maître le souhaite. La stryx ne peut pas servir d'intermédiaire pour les sorts de contact à distance. Quand elle se trouve à plus de 30 mètres de son maître, les deux ne peuvent pas communiquer, à part avec des signaux prédéfinis (comme un signe de la main ou un coup de sifflet) La stryx a sa propre initiative et peut attaquer lors d'un combat, mais si elle se fait tuer, elle meurt sans recours.

Stuhac



Cet ermite à la peau pâle et à la barbe blanche porte une houppelande hivernale et parcourt seul les sentiers montagneux, les chemins à flanc de falaise et les routes commerciales.

Faiblesse feinte. Maître de la discrétion et de la supercherie, le stuhac vit dans les cols de montagne isolés et cherche sa nourriture sur des pentes peu fréquentées. Enveloppé de lourdes fourrures, il se fait passer pour un ermite affaibli ou un voyageur en détresse. Ce n'est qu'une fois qu'il a attiré sa victime loin de toute source de chaleur et de sécurité qu'il abandonne son déguisement et montre sa vraie nature : les mains tordues du voyageur fatigué se déplient pour révéler des griffes jaunâtres, ses yeux voilés par la cataracte se révèlent des orbes cireux oscillant dans leurs orbites et sa cape fièrement rejetée en arrière révèle des couches de tendons jaunis et de ligaments entrelacés.

Vêtements hideux. Le bien le plus précieux du stuhac n'est autre que son « tissage », des habits faits de ligaments et tendons tissés en plusieurs couches. Il prélève ces macabres trophées sur des dizaines de victimes et chérit chaque brin de son ignoble vêtement. Quand deux stuhacs se rencontrent, ils comparent leurs habits et partagent quelques anecdotes sur leurs tromperies et leurs meurtres les plus horrifiants.

Ils tissent de nouveaux ligaments dans leur tissage sous les yeux de leurs victimes encore vivantes. Paralysées par l'agonie, elles ne peuvent s'enfuir alors que les stuhacs arrachent des matériaux neufs de leur corps pour étoffer leurs habits. Ces monstres coupent les cordes vocales de leurs victimes pour que leurs hurlements ne les dérangent pas dans leur besogne.

Dévorer ses victimes. Une fois son tissage terminé, le stuhac se nourrit de sa victime encore vivante, n'en laissant que les os. La découverte d'un squelette humanoïde aux os bien nettoyés sur un chemin de montagne indique clairement qu'un stuhac se trouve dans les parages.

Comme personne n'a jamais vu de stuhac femelle, certains pensent que ces créatures se reproduisent avec des démons, des guenaudes ou des lamies. D'autres disent qu'ils sont le fruit d'une immonde malédiction, d'une recette d'immortalité exigeant que le bénéficiaire dévore les siens.

Stuhac

Fiélon de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 190 (20d8 + 100)
Vitesse 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	18 (+4)	20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	15 (+2)

Jets de sauvegarde For +11, Dex +9, Con +10, Cha +7
Compétence Supercherie +12
Résistance aux dégâts d'acide, de feu ; contondants et perforants issus d'armes non magiques
Immunité contre les dégâts de froid, de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues commun, infernal ; télépathie 30 m
Dangerosité 13 (10 000 PX)

Pas du montagnard. Les pentes de montagne et les escarpements rocheux ne gênent pas les déplacements du stuhac. En montagne, il traverse sans mal les terrains difficiles.

Saut puissant. Le stuhac saute trois fois plus loin que la normale : 22 mètres à l'horizontale et 9 mètres à la verticale avec une course d'élan, ou la moitié de pied ferme.

Métamorphe. Le stuhac peut utiliser son action pour prendre l'une des deux formes suivantes : celle d'un humanoïde mâle âgé ou sa forme naturelle. Il ne peut pas modifier l'apparence ni les capacités de ces formes, et les dégâts que subit l'une sont transférés à l'autre.

Actions

Attaques multiples. Le stuhac fait deux attaques de griffes et une de morsure ou deux attaques de griffes et une de boiterie.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 20 (4d6 + 6) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 29 (5d8 + 6) dégâts tranchants.

Boiterie. Le stuhac peut handicaper une créature en déchirant ses tendons et ses ligaments par télékinésie. Il peut viser une créature dans un rayon de 30 mètres. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16, sans quoi elle subit 13 (3d8) dégâts de force et voit sa vitesse réduite de 6 mètres. Les déplacements magiques (comme le vol, la téléportation, etc.) ne sont pas affectés. Ces dégâts se guérissent uniquement par magie, pas en dépensant un dé de vie ni en se reposant.

Subek

La majeure partie de l'année, les subeks forment une race chaleureuse qui conseille les autres et prête sa force physique et son intellect développé aux divers projets locaux. Mais pendant la saison des pluies, ils deviennent violents et territoriaux, tuant et dévorant les intrus sans la moindre pitié.

Demeures fluviales. Les subeks sont des humanoïdes à tête de crocodile qui résident le long des berges des grandes rivières. Ils n'ont pas de queue, possèdent un physique musculeux, des mains très habiles et une gueule aux crocs acérés effrayants. Ils mesurent dans les 2,75 mètres, pèsent dans les 350 kilos et vivent jusqu'à 300 ans.

À la saison sèche, ce sont des érudits, des historiens et des artisans amicaux et réfléchis.

Fièvre des crues. Les subeks sont bien conscients de leur nature destructrice et violente. Quand les eaux montent, ils prennent leurs distances avec les autres cultures et avertissent leurs voisins qu'il faut les éviter le temps que la crue se termine. Beaucoup migrent vers un lieu peu peuplé en amont ou en aval. Certains construisent même des prisons souterraines ou des cages et paient de courageux gardiens pour les garder bien nourris et sous les verrous pendant leur période de sauvagerie.

Pendant la fièvre des crues, un subek ne reconnaît plus ses amis ni ses collègues. Il abandonne tout semblant de civilisation et massacre sans distinction toutes les créatures autres que ses congénères. Une fois la fièvre dissipée, il ne garde aucun souvenir de ses actes, bien qu'il soit entouré de macabres vestiges sans ambiguïté.

Garder ses distances. Malgré le danger, les subeks sont non seulement tolérés, mais estimés pour leurs talents d'ingénieurs, d'historiens et d'enseignants. Ils vivent dans les faubourgs de nombreuses villes humaines où ils gardent prudemment leurs distances avec leurs voisins. Le mariage des subeks est une chose pragmatique : le couple reste uni le temps de couver un unique oeuf et d'élever le petit pendant une décennie, après quoi il se sépare.

Les érudits et les oracles subeks débattent de leur dualité. Certains pensent qu'il s'agit d'une antique malédiction, d'autres d'un lien ancestral avec les trolls du nord et d'autres encore d'une part primitive et méprisable de leur âme qui prend le contrôle. De rares individus (surtout des chamans et des oracles) embrassent leur dualité et vivent toute l'année dans des régions isolées loin de la civilisation.

SUBEK

Humanoïde de Grande taille (subek), loyal neutre

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 76 (8d10 + 32)

Vitesse 9 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)

Compétences Histoire +5, Investigation +5

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langue commun

Dangerosité 5 (1 800 PX)

Retenir son souffle. Le subek peut retenir son souffle 15 minutes.

Fièvre des crues. Lors de la saison des pluies, le subek se laisse submerger par la malveillance et la soif de sang. Il devient chaotique mauvais, gagne le trait frénésie sanguinaire et perd sa capacité à parler le commun ainsi que ses bonus en Histoire et Investigation.

Frénésie sanguinaire. Le subek est avantagé sur les jets d'attaque au corps à corps contre une créature qui ne possède pas la totalité de ses points de vie.

ACTIONS

Attaques multiples : Le subek porte une attaque de morsure et une attaque de griffes. S'il touche une même cible avec les deux attaques, il peut faire une attaque de malmener contre cette cible par une action bonus.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 22 (4d8 + 4) dégâts tranchants.

Malmener. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d10) dégâts tranchants.



Suffragan cœur-de-vers

Cet humanoïde porte des robes pour dissimuler sa pâleur cadavérique et ses cheveux gris sans vie. De gros vers aussi longs qu'un bras grouillent dans les abcès de sa chair et dans ses orbites vides. Il se déplace courbé, avec une démarche traînante qui cache sa vitesse et son agilité.

Les suffragans cœur-de-vers sont des fidèles de Qorgeth, le démon des vers, qu'ils pensent être le serviteur et messager d'une sinistre déesse des vers et de la décomposition.

Sombre cœur véreux. Autrefois, les suffragans étaient des prêtres ou de saints agents d'autres religions, mais leurs peurs et leur dégoût ont corrompu leur cœur Une fois au service du ver dévorant, Qorgeth, ce dernier a remplacé leur cœur par un agglomérat bulbeux et grouillant de vers, ce qui leur permet de continuer d'exister dans une parodie morte-vivante de vie.

Se nourrir des blessés. Ils fréquentent les cimetières où ils lancent *détection du mal* ou *communication avec les morts* pour découvrir qui était réellement cruel et fourbe de son vivant. Ils suivent aussi les armées et se rendent sur les champs de bataille juste après les combats. Déguisés en infirmiers ou en chirurgiens, ils choisissent leurs proies parmi les morts et les mourants tant que personne ne les a percés à jour. Dans tous les cas, ils lancent *animation des morts* pour fournir des zombis ou des squelettes viables à la déesse des vers.

Peur de la lumière et de la radiance. Les suffragans cœur-de-vers ont une faiblesse : ils sont particulièrement sensibles au pouvoir brûlant de la magie radiante et évitent donc le clergé des dieux du soleil et de la lumière. La nuit en revanche, ils deviennent une véritable épidémie ambulante et infestent leurs ennemis de vers parasites qui les dévorent de l'intérieur. Leur tactique favorite consiste à lancer *immobiliser un humanoïde*, attaquer avec une infestation d'helminthes puis animer les ennemis tombés pour en faire des morts-vivants.

De nature morte-vivante. Le suffragan cœur-de-vers n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ou de dormir.

SUFFRAGAN CŒUR-DE-VERS

Mort-vivant de taille Moyenne, chaotique mauvais

Classe d'armure 12

Points de vie 97 (13d8 + 39)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	8 (-1)

Compétences Médecine +6, Religion +3

Résistance aux dégâts nécrotiques ; contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Vulnérabilité aux dégâts radiants

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues celles qu'il parlait de son vivant

Dangerosité 5 (1 800 PX)

Incantation innée. Le suffragan cœur-de-vers utilise la Sagesse comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants sans composantes matérielles :

À volonté : *détection du mal et du bien, injonction*

4/jour : *blessure*

2/jour chacun : *cécité-surdité, immobiliser un humanoïde*

1/jour chacun : *animation des morts, communication avec les morts*

ACTIONS

Attaques multiples. Le suffragan cœur-de-vers peut faire deux attaques d'infestation d'helminthes ou lancer un sort et faire une attaque d'infestation d'helminthes

***Infestation d'helminthes**. Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (2d6) dégâts contondants plus 10 (3d6) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14, sans quoi elle est affectée par une infestation d'helminthes (vers parasites). Une créature affectée ne peut plus récupérer de points de vie et son maximum de points de vie diminue de 10 (3d6) par tranche de 24 heures écoulées. Si l'infestation réduit le maximum de points de vie de la cible à 0, elle meurt. L'infestation persiste jusqu'à ce qu'elle soit éliminée par n'importe quelle magie guérissant les maladies.



Sutureuse

Ces créatures très vives ressemblent à des libellules, mais possèdent trois paires d'ailes transparentes et un corps fait d'éclats de bois sur lequel courent des éclairs de couleurs vives.



Bouche cousue. Il est rare que les habitants des forêts parlent tandis que des sutureuses volent entre les arbres, car elles sont à l'affût des mensonges et cousent la bouche, le nez et les yeux des menteurs. Certains disent que les anciennes forêts ne cachent que des menteurs et que c'est pour cela que leur cœur est toujours silencieux. D'autres disent que la forêt utilise les sutureuses pour faire taire ceux qui brisent leur alliance avec elle ou révèlent ses secrets.

Les aventuriers voient rarement les sutureuses, ils sont plus souvent témoins de leur œuvre : des cadavres au nez et à la bouche cousus gisant dans un buisson, des enfants mystérieux à la bouche entourée de points noirs qui observent les intrus de loin, et des dryades qui sortent des arbres les yeux cousus pour ne pas voir les horreurs de la civilisation.

En quête de malédiction. Il existe de nombreuses variétés de sutureuses. Certaines attaquent suite à des déclencheurs autres que les mensonges. Les sutureuses à rayures noires, par exemple, détectent les malédictions et les blasphèmes.

Une sutureuse attaque en jaillissant de sa cachette, pour profiter de l'effet de surprise. Une fois qu'elle a cousu la bouche de sa victime, elle s'attaque à son nez, à moins qu'un autre adversaire ne la menace. Elle poursuit ses assauts jusqu'à ce qu'elle ait cousu la bouche, les yeux et le nez de tous ses adversaires ou qu'ils l'aient détruite.

SUTUREUSE

Bête de Très Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 14

Points de vie 7 (3d4)

Vitesse 3 m, vol 12 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (–5)	19 (+4)	10 (+0)	1 (–5)	12 (+1)	4 (–3)

Compétence Discrétion +6

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues —

Dangerosité 1/4 (50 PX)

Camouflage. En forêt, la sutureuse est avantagée sur les tests de Dextérité (Discrétion).

Détection du blasphème. La variété de sutureuses la plus répandue attaque les créatures qui blasphèment à voix haute. Elles détectent les blasphèmes dans un rayon de 30 mètres, à moins que leur auteur ne réussisse un jet de sauvegarde de Charisme DD 13.

ACTIONS

Coudre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât perforant et la sutureuse coud la bouche, les yeux ou le nez de la cible. Elle perce la peau de sa victime à une vitesse surnaturelle et passe à chaque fois un filament fait de la peau de sa victime dans le trou. Ces filaments noircissent rapidement, se rétractent et ferment l'orifice cousu. Il faut deux actions et une lame affûtée pour trancher les filaments et rouvrir l'orifice. Ce processus est extrêmement douloureux et cause 2 points de dégâts tranchants. Une victime dont la bouche et le nez ont été cousus commence à suffoquer dès le début de son prochain tour.

LES SUTUREUSES DE MIDGARD

À Vautrebrume, au cœur du Margreve, une variété vert et or attaque les habitants des ronces, les guenaudes et autres créatures laissant la magie franchir leurs lèvres. Une sutureuse fonce, vole sur place et de biais avec une maniabilité parfaite. La plupart font une quinzaine de centimètres de long, mais les rôdeurs qui s'aventurent dans les profondeurs du Margreve disent avoir découvert des ailes coupées de près de 1,50 mètre de long, suggérant des créatures capables de coudre les yeux et la bouche d'un géant.

Les habitants de la lisière du Margreve relâchent des sutureuses gardées dans des coffres de bois lors des procès en forêt pour encourager les témoins à dire la vérité. Au cœur des bois, l'une des filles de Baba Yaga gère son « troupeau » d'enfants volés avec des sutureuses.

Sylvanien pleureur



D'épaisses larmes de résine coulent sur le visage tordu de cet arbre fait d'une écorce sombre et craquelée dont les nœuds dessinent des traits vaguement humains.

À l'évidence, les sylvaniens pleureurs sont apparentés aux autres sylvaniens, mais ils sont plus petits : guère plus de 9 mètres de haut pour un tronc de 90 centimètres de diamètre et quelques 2 250 kilos. Leur tronc noueux est souvent tordu et leur bois gémit quand ils se déplacent.

Gardiens de la forêt. Le sylvanien pleureur est un protecteur des sombres forêts touffues et vit aussi longtemps que les arbres eux-mêmes. Il peut servir de gardien à la forêt entière ou à un élément spécifique et n'a aucune pitié envers les créatures maniant la hache ou le feu.

Sceptiques. Les sylvaniens pleureurs se montrent terrifiants et infatigables quand ils défendent leur protégé. Ils sont d'un naturel méfiant, surtout envers tout ce qui n'appartient pas aux mondes naturel ou de l'ombre et il est très difficile de les duper.

Larmes amères et enchantées. Les sages et les érudits débattent quant à savoir pourquoi ces créatures pleurent, mais personne n'a trouvé de raison convaincante à part « c'est dans les habitudes de ces arbres ». Les sylvaniens pleureurs refusent de s'exprimer sur le sujet. Leurs larmes servent parfois de composantes dans les sorts ou objets des druides.

SYLVANIEN PLEUREUR

Plante de Très Grande taille, neutre

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 105 (10d12 + 40)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	8 (-1)	18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)

Résistance aux dégâts contondants et perforants

Vulnérabilité aux dégâts de feu

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues commun, druidique, elfique, sylvestre

Dangerosité 6 (2 300 PX)

Monstre assiégeur. Le sylvanien inflige des dégâts doublés aux objets et structures.

Langue des arbres. Un sylvanien pleureur peut discuter avec les plantes et la plupart d'entre elles se montrent amicales ou serviables envers lui.

Larmes acides. D'épaisses larmes de sève sombre coulent sans cesse sur le visage et le tronc du sylvanien. Elles sont très acides : toute personne qui attaque le sylvanien en se tenant à 1,50 mètre ou moins de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, sans quoi elle subit 6 (1d2) dégâts d'acide à cause des éclaboussures de larmes. La sève acide continue d'infliger 6 (1d12) dégâts d'acide au début de chaque tour de la créature jusqu'à ce qu'elle-même ou un allié adjacent utilise une action pour essuyer les larmes ou que trois rounds se soient écoulés.

ACTIONS

Attaques multiples. Le Sylvanien porte trois attaques de coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une unique cible. *Touché :* 15 (3d6 + 5) dégâts contondants.

Rocher. *Attaque d'arme à distance :* +8 pour toucher, portée 18/54 m, une cible. *Touché :* 11 (3d10 + 5) dégâts contondants.

Templier mécaforgé

Une silhouette de bronze et de mithral avance lourdement. Ses lentilles oculaires luisent d'un bleu sombre et ses engrenages cliquettent alors qu'elle brandit sa coutille.

Construction complexe faite de bronze, d'acier, de cuivre et de mithral, le templier mécaforgé présente un spectacle impressionnant. Un esprit humanoïde enfermé dans une gemme spirituelle anime le lourd corps fait d'engrenages et de ressorts. Les mécaforgés sont relativement rares et les champions sont des parangons de leur espèce.

Infatigable défenseur. Le templier mécaforgé accomplit infatigablement son devoir. C'est encore plus vrai chez le champion qui se concentre tant sur sa tâche qu'il résiste à toutes les distractions et même à la coercition magique. Les templiers mécaforgés commandent des unités de gardes ou de militaires, servent de gardes du corps à des individus importants ou de champions aux nobles.

De nature artificielle. Le templier mécaforgé n'a pas besoin de manger, boire, respirer ou dormir.

Templier mécaforgé

Humanoïde de taille Moyenne (mécaforgé), loyal neutre

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 71 (11d8 + 22)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	9 (−1)	15 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +5

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états charmé, terrorisé, épuisé, empoisonné

Sens Perception passive 13

Langue commun

Dangerosité 6 (2 300 PX)

Zone de défense. Le templier mécaforgé peut faire une attaque d'opportunité quand une créature entre dans sa zone d'allonge.

Assaut. Par une action bonus, le mécaforgé peut faire l'attaque bousculer.

Actions

Attaques multiples. Le templier mécaforgé fait trois attaques avec sa coutille.

Coutille. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 10 (1d10 + 5) dégâts tranchants.

Javeline. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 8 (1d6 + 5) dégâts perforants.

Tourbillon (recharge 5-6). Le templier mécaforgé fait tournoyer sa coutille autour de lui. Toutes les créatures qui se trouvent dans un rayon de 3 m subissent 16 (3d10) dégâts tranchants, ou moitié moins si elles réussissent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16.

Réactions

Parade. Le templier mécaforgé augmente sa CA de 3 contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour cela, il doit voir son assaillant et manier une arme de corps à corps.



Thuellai



Ce nuage furieux fait de brume et de glace animées a des éclats de stalactites en guise d'yeux et de griffes. Qu'il chasse ou combatte, le thuellai hurle comme une dizaine de banshies.

Serviteurs de Borée. Le seigneur du vent du nord, Borée, a créé ces rapides créatures volantes faites d'air et de glace pour lui servir de hérauts, d'assassins et de chiens de chasse. Elles apparaissent sous forme de blizzard tournoyant, souvent mêlées à une tempête de neige pour surprendre leurs victimes.

Terrifiant blizzard. Un thuellai aime envelopper ses victimes dans le blizzard, frapper les bâtiments avec des bourrasques de froid et de glace et déclencher des avalanches avec ses tourbillons de vent. Il se délecte de la peur et de la destruction et partage la nature imprévisible de son seigneur.

Immunité contre l'acier. Les habitants du Nord redoutent à juste titre les thuellais à cause de leur résistance à l'acier ordinaire, de leurs hurlements terrifiants et de leur capacité à plonger les gens dans la folie.

De nature élémentaire. Le thuellai n'a pas besoin de respirer, manger, boire ni dormir.

THUELLAI

Élémentaire de Très Grande taille, chaotique neutre

Classe d'armure 17

Points de vie 149 (13d12 + 65)

Vitesse 0 m, vol 30 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	24 (+7)	20 (+5)	10 (+0)	11 (+0)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Int +4, Sag +4, Cha +6

Compétences Perception +4

Résistance aux dégâts de foudre, de tonnerre ; contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les dégâts de poison

Vulnérabilité aux dégâts de feu

Immunité contre les états à terre, épuisé, empoigné, empoisonné, entravé, inconscient, paralysé, pétrifié

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues commun, nain, primordial

Dangerosité 10 (5 900 PX)

Maîtrise de l'air. Les créatures aériennes sont désavantagées lors de leurs jets d'attaque contre le thuellai.

Vision à travers la neige. Le thuellai voit parfaitement malgré un temps neigeux. Il ne subit pas de malus à la Sagesse (Perception) à cause de la neige, d'une tempête de neige ou de la cécité des neiges.

ACTIONS

Attaques multiples. Le thuellai porte deux attaques de griffes.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d8 + 6) dégâts tranchants plus 26 (4d12) dégâts de froid. Si la cible porte une armure métallique, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17, sans quoi elle reçoit un niveau d'épuisement.

Souffle glacé (Recharge 5-6). Le thuellai souffle du froid dans un cône de 12 mètres. Les créatures prises dans la zone subissent 39 (6d12) dégâts de froid, la moitié seulement si elles réussissent un jet de sauvegarde de Constitution DD 17.

Aura algide. Toutes les créatures dans un rayon de 3 mètres autour du thuellai subissent 7 (2d6) dégâts de froid au début du tour du thuellai. Les sorts et effets magiques protégeant contre le froid sont affectés par cette aura comme par une *dissipation de la magie* (le bonus d'incantation effectif du thuellai est de +5) si, au début de son tour, le thuellai se trouve dans un rayon de 6 mètres autour de la cible. Les flammes non magiques qui se trouvent dans un rayon de 6 mètres autour du thuellai s'éteignent au début de son tour.

Hurlement du vent des fous (3/jour) Le hurlement d'un thuellai peut faire temporairement perdre l'esprit et même pousser les créatures à attaquer leurs compagnons ou elles-mêmes. Chaque cible qui entend le hurlement du thuellai et se trouve dans un rayon de 30 mètres autour de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14, sans quoi elle doit lancer 1d8 et consulter la table ci-dessous au début de son prochain tour. Une créature affectée répète le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. Elle met fin à l'effet sur sa personne dès qu'elle en réussit un, mais à chaque échec, elle doit relancer le dé dans la table au début du tour suivant.

d8	Résultat
1	Agit normalement
2-4	Se contente de marmonnements incohérents
5-6	S'inflige 1d8 dégâts + modificateur de For avec l'objet tenu en main
7-8	Attaque la cible la plus proche, à déterminer au hasard s'il y en a plusieurs

Blizzard (1/jour). Le thuellai crée un blizzard glacé autour de lui. Une sphère de 15 mètres de rayon autour de la bête est emplie d'un brouillard glacé, de neige tourbillonnante et de cristaux de glace virevoltants. La visibilité est réduite et les créatures désavantagées sur les tests de Sagesse (Perception) reposant sur la vue ou l'ouïe. Le sol de la zone devient un terrain difficile. L'effet dure 10 minutes et se déplace avec le thuellai.

Titan antique

Ce gigantesque humanoïde dégage une présence imposante, ses traits anguleux semblant taillés dans une pierre antique.

Enfants des dieux. Les titans antiques sont les enfants immortels encore en vie d'un antique dieu primordial. Ils se sont enfuis dans les étendues sauvages suite à une guerre divine et y ont fondé un empire qui a perduré pendant des milliers d'années, avant qu'une épidémie ne signe sa perte.

Serviteurs du dieu des mers. Quelques titans antiques résident encore dans le royaume océanique, car le dieu des mers les a épargnés en échange de leur servitude éternelle. Ils ont généralement de longs cheveux soyeux noirs, rouges ou argentés et mesurent 18 mètres de haut pour 10 tonnes.

Amis des dragons. Les titans antiques entretiennent des liens étroits avec le vent et les dragons des mers, ainsi que les dragons d'or, d'argent et de mithral.

TITAN ANTIQUE

Céleste de taille Gigantesque (titan), neutre bon

Classe d'armure 15 (cuirasse)

Points de vie 198 (12d20 + 72)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	13 (+1)	22 (+6)	16 (+3)	16 (+3)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Con +10, Sag +7, Cha +9

Compétences Athlétisme +12, Intimidation +9, Perception +7

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 17

Langues commun, géant, primordial, titan, télépathie à 60 mètres

Dangerosité 12 (8 400 PX)

Résistance à la magie. Le titan antique est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Incantation innée. Le titan antique utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

3/jour : *mot de pouvoir étourdissant*

1/jour : *mot de pouvoir mortel*

Actions

Attaques multiples : Le titan antique porte deux attaques à l'épée à deux mains ou deux attaques à l'arc long.

Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 36 (8d6 + 8) dégâts tranchants.

Arc long. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 19 (4d8 + 1) dégâts perforants.

Curieuse singularité (Recharge 5–6). Le titan antique ouvre une déchirure momentanée dans l'étrange source d'alimentation de ses mots de pouvoir. Cette déchirure apparaît à l'endroit de son choix, dans un rayon de 30 mètres autour de lui. Toute créature située dans un rayon de 18 mètres autour de cet endroit doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. En cas d'échec, elle subit 28 (8d6) dégâts de force, tombe à terre et est attirée de 1d6 × 3 mètres vers l'étrange singularité, sachant qu'elle subit 3 (1d6) dégâts contondants de plus par tranche de 3 mètres sur laquelle elle est traînée. Si elle réussit son jet de sauvegarde, elle subit la moitié des dégâts seulement et n'est ni à terre ni traînée.

L'endroit où s'ouvre la déchirure devient le centre d'un champ antimagie de 18 mètres de rayon jusqu'à la fin du prochain tour du titan. Ce champ antimagie n'affecte pas les sorts du titan.



Titan dégénéré

Ce titan conserve une aura de puissance, malgré sa posture courbée, ses haillons et ses pièces d'armure hétéroclites fixées tant bien que mal.

Rôdeur des ruines. Descendants dégénérés de nobles titans, ceux-ci hantent les ruines de leurs cités autrefois si prospères. Ils chassent tout ce qui bouge pour se nourrir, y compris leurs congénères, et poursuivent parfois des troupeaux de chèvres ou d'autres animaux sur des kilomètres. Ils se laissent facilement distraire, mais retrouvent toujours le chemin de leur foyer.

Dément et lunatiques. Les titans dégénérés sont sujets à la folie et aux changements d'humeur imprévus. Ce sont des créatures farouchement territoriales qui vénèrent la statuaire et les objets magiques encore actifs de leurs villes comme des divinités. Leurs antres regorgent d'objets récupérés dans ces cités. Ces collections sont un mélange de rebuts et de merveilles, car les titans dégénérés ne sont pas assez intelligents pour différencier un trésor d'un déchet.

Une puissance primitive. Les titans dégénérés ne maîtrisent pas les mots de pouvoir, mais ils puisent encore dans la puissance mystique de la terre pour alimenter une curieuse géomancie. Ces marginaux abâtardis ont beau avoir perdu leurs anciens dons, il leur reste des pouvoirs primitifs puisant, sans subtilité ni talent, dans les fondations de la magie.



TITAN DÉGÉNÉRÉ

Géant de Très Grande taille, chaotique mauvais

Classe d'armure 12 (manteau renforcé rudimentaire)

Points de vie 161 (14d12 + 70)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	6 (-2)	20 (+5)	6 (-2)	9 (-1)	7 (-2)

Compétences Intimidation +1, Perception +2

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langue titan

Dangerosité 8 (3 900 PX)

Résistance à la magie. Le titan dégénéré est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples : Le titan dégénéré porte deux attaques de massue.

Massue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 20 (3d8 + 7) dégâts contondants.

Rocher. *Attaque d'arme à distance :* +10 pour toucher, portée 18/72m, une cible. *Touché :* 29 (4d10 + 7) dégâts contondants.

Frappe terrestre (Recharge 4–6). Le titan dégénéré frappe le sol de ses poings, créant une onde de choc sur une ligne de 18 mètres de long pour 3 de large. Chaque créature présente sur la ligne subit 35 (10d6) dégâts de force, est projetée à 6 mètres à l'opposé du titan et se retrouve à terre. Celles qui réussissent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18 ne subissent que la moitié des dégâts et ne sont ni projetées, ni à terre. Une créature projetée contre un objet rigide, comme un mur ou le sol, subit 3 (1d6) dégâts contondants par tranche de 3 mètres parcourus lors de la projection. Si elle percute une autre créature, cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18, sans quoi elle subit les mêmes dégâts que la créature projetée (1d6 dégâts contondants par tranche de 3 mètres) et se retrouve à terre.

Cri du vide (Recharge 4–6). Le titan dégénéré pousse un cri qui déchire la réalité dans un cône de 9 mètres. Tout sort ou effet magique de niveau 3 ou inférieur en cours dans la zone se termine. Le titan fait un test de Constitution contre un DD de 10 + niveau du sort ou de l'effet contre chaque sort ou effet de niveau 4 ou plus actif dans la zone. En cas de succès, le sort ou l'effet se termine.

Titanoboa

Ce serpent vert titanesque dresse son énorme tête dans les airs, à plus de six mètres de haut. Son corps s'étend en anneaux apparemment infinis.

Territorial et agressif. Territorial et vorace, le titanoboa est un serpent rare qui dévore tous les intrus sur son domaine. Plus fort et plus rapide que l'anaconda géant, le véritable roi des forêts tropicales est aussi plus borné et capable de combattre des groupes entiers de chasseurs et de braconniers. Quand il traque une proie, il frappe depuis une position embusquée et peut avaler des dinosaures d'une seule bouchée.

Des écailles aveuglantes. Quand un titanoboa affronte un groupe d'ennemis, il compte sur ses écailles pour réfléchir la lumière et aveugler ses adversaires. Il profite alors de cette distraction pour envelopper les malheureux estourbis entre ses anneaux broyeurs.

Reproduction lente. Un titanoboa se reproduit rarement, car, comme il vit des siècles et n'arrête jamais de grandir, ce n'est pas un besoin urgent. Quand deux titanoboas nidifient, leur couvée comprend une demi-douzaine de petits serpents (des serpents constricteurs géants). Un titanoboa adulte mesure au moins 24 mètres de long pour un minimum de 3 tonnes.

TITANOBOA

Bête de taille Gigantesque, non alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 232 (15d20 + 75)

Vitesse 12 m, escalade 12 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	10 (+0)	20 (+5)	3 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Jets de sauvegarde Dex +4, Sag +4

Compétences Perception +4

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 14

Langues —

Dangerosité 12 (8 400 PX)

Onduler. Si le titanoboa n'a pas mangé de créature de Très Grande taille au cours des 24 heures précédentes, il peut traverser un emplacement étroit d'au minimum 3 mètres sans avoir besoin de se faufiler ou un emplacement de 1,50 mètre en se faufilant.

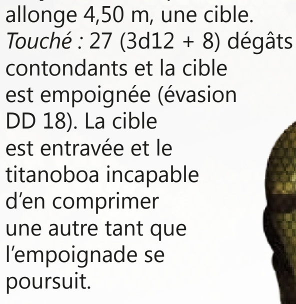
Écailles scintillantes. Les écailles du titanoboa réfléchissent la lumière en cascades iridescentes hypnotiques. Si le titanoboa est exposé à une lumière vive, une créature qui le regarde et se trouve dans un rayon de 9 mètres doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17, sans quoi elle est étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour. À moins d'être surprise, une créature peut éviter d'avoir à faire le jet de sauvegarde si elle décide de détourner le regard au début de son tour. Une créature qui détourne le regard ne voit plus le titanoboa jusqu'au début de son prochain tour, où elle peut de nouveau détourner les yeux. Si elle regarde le serpent entre temps, elle doit immédiatement faire un jet de sauvegarde.

ACTIONS

Attaques multiples. Le titanoboa porte une attaque de morsure et une attaque de comprimer.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 21 (3d8 + 8) dégâts perforants. Si la cible est une créature de Très Grande taille ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18, sans quoi le titanoboa l'engloutit. Une fois engloutie, elle est aveuglée et entravée, bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets venant de l'extérieur du serpent et subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chaque tour du titanoboa. Si ce dernier subit 30 points de dégâts ou plus lors du tour d'une créature qu'il a engloutie, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 à la fin de ce tour, sans quoi il régurgite toutes les créatures englouties, qui tombent à terre dans une case située dans un rayon de 3 mètres autour de lui. Si le titanoboa meurt, les créatures englouties ne sont plus entravées et peuvent s'enfuir en dépensant 6 mètres de déplacement. Elles ressortent à terre.

Comprimer. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 27 (3d12 + 8) dégâts contondants et la cible est empoignée (évasion DD 18). La cible est entravée et le titanoboa incapable d'en comprimer une autre tant que l'empoignade se poursuit.





Tophet



Une énorme statue de bronze et de fer au sein de laquelle brûle un feu dévorant domine l'assemblée de fidèles en transe qui psalmodient.

Les adorateurs de dieux du feu utilisent les tophets pour incinérer les sacrifices qu'ils jettent dans leur gueule enflammée. Un tophet est doté d'une large ouverture sur l'avant, où l'on voit les flammes. Il s'agit parfois d'une énorme bouche, d'autres fois d'une grande ouverture dans le ventre de la créature qui arbore souvent des cornes et une expression courroucée ou une bouche ouverte sur un grand éclat de rire.

Avide de sacrifices. Chez les fanatiques du feu, il est bien connu que lorsqu'un tophet lève les mains au-dessus de sa gueule, il réclame qu'on y dépose un sacrifice qu'il pourra faire glisser jusqu'à sa gueule incandescente.

Des ordres musicaux. Les flûtes et les tambours permettent (parfois) de contrôler les actions d'un tophet lors d'un sacrifice. Ils ont aussi l'avantage de couvrir les cris et les hurlements des sacrifices vivants.

Des feux magiques. Les flammes qui crépitent dans le corps de bronze d'un tophet sont magiques et alimentées par les sacrifices. Elles ont seulement besoin d'un apport symbolique en bois ou en charbon pour continuer de brûler, mais il faut sacrifier de la nourriture, des habits et (éventuellement) des créatures vivantes pour les garder sous contrôle. Un tophet qui ne reçoit pas de sacrifice quand il en demande risque fort de se livrer à un carnage flamboyant, brûlant les bâtiments, les greniers et les granges jusqu'à ce que son appétit soit rassasié.

De nature artificielle. Le tophet n'a pas besoin de respirer, manger, boire ni dormir.

Tophet



Créature artificielle de Très Grande taille, neutre mauvaise

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 184 (16d12 + 80)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	10 (+0)	20 (+5)	6 (-2)	10 (+0)	10 (+0)

Jets de sauvegarde For +10, Con +8, Dex +3

Compétences Perception +3

Résistance aux dégâts nécrotiques

Immunité contre les dégâts de feu, de froid, de poison

Immunité contre les états empoisonné, épuisé, paralysé, pétrifié, terrorisé

Sens vision dans le noir 60 m, Perception passive 13

Langue commun

Dangerosité 8 (3 900 PX)

Cœur enflammé. Le feu intérieur du tophet s'allume ou s'éteint à volonté. Il dégage une telle chaleur que toutes les créatures qui se trouvent dans un rayon de 9 mètres autour de lui bénéficient de la résistance aux dégâts de froid.

Ventre brûlant. Les créatures jetées dans le ventre brûlant d'un tophet subissent 21 (6d6) dégâts de feu au début de chaque tour du tophet. Il faut dépenser 3 mètres de déplacement et réussir un test de Dextérité (Acrobaties) DD 16 pour fuir la panse de la bête.

Actions

Attaques multiples. Le tophet porte deux attaques, mais pas plus d'une de jet de flammes.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (1d10 + 7) dégâts contondants. La cible est jetée dans le ventre brûlant du tophet si l'attaque se solde par un coup critique.

Jet de flammes. Le tophet vise un point situé dans son champ de vision et un rayon de 30 mètres. Toutes les cibles dans un rayon de 3 mètres autour de ce point subissent 22 (4d10) dégâts de feu, ou moitié moins si elles réussissent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16.

Tosculi

Les tosculis sont une race de guêpes partageant le Chant doré du nid, qui les unit sous le règne et la poigne de fer de leur reine. Chaque nid possède son propre chant et la plupart sont des lieux dangereux, enclins au banditisme, au vol de bétail et au pillage des petits villages.

Les rares tosculis qui n'entendent pas le Chant doré de la reine deviennent des sans-nids, chassés de leur communauté et obligés de survivre seuls.



Archer-pillard d'élite tosculi

Les archers-pillards d'élite tosculis sont plus rusés et plus compétents que les faux-bourdons et les combattants. Leur carapace est d'un noir d'encre ou d'un vert sombre et scintille de reflets iridescents. Leurs ailes rouge sang sont striées de veines d'un rouge cramoisi plus sombre. Un archer-pillard tosculi domine les autres tosculis de son mètre cinquante et pèse dans les 65 kilos.

Chef des guerriers. Un pillard-archer d'élite mène des groupes de pillards composés de combattants et de faux-bourdons chargés de rassembler des esclaves et des sacrifices. Comme c'est un membre rare et estimé du nid, sa vie n'est jamais sacrifiée ni risquée sans raison. Il est rare qu'un contingent de guerriers comprenne plus qu'une poignée de ces soldats d'élite, qui occupent souvent un poste de commandement. Ils sont toujours à la tête de la garde d'honneur de la reine, aussi bien au sein du nid que lors de ses rarissimes sorties à l'extérieur.

Combattant tosculi

Les combattants tosculis supervisent les équipes d'ouvriers et les régiments de faux-bourdons, dirigeant leurs activités et relayant les ordres venus de plus haut dans la hiérarchie de l'esprit de ruche. Ils obéissent aveuglément aux instructions de la reine, mais si elle leur ordonne d'agir de façon indépendante ou de se fier à leur propre jugement, ils en sont capables. Il est extrêmement rare de rencontrer un combattant qui ne soit pas entouré de faux-bourdons, qu'il domine de toute sa taille. Il mesure entre 1,20 et 1,50 mètre et pèse jusqu'à 35 kilos.

Chercheur d'hôtes. Le rôle principal des combattants reste cependant de ramener des hôtes vivants pour faire éclore les œufs. Ils amènent des créatures paralysées dans la chambre de la reine pour qu'elle leur implante des œufs qui éclosent en 1d6 semaines, les larves dévorant leur hôte encore vivant (mais miséricordieusement inconscient).

Faux-bourdon tosculi

Les faux-bourdons tosculis sont les ouvriers du nid, les plus petits, les plus faibles, les moins intelligents et les plus abondants de ce peuple de guêpes. Leur carapace est d'un bleu iridescent avec l'abdomen et le bas des pattes dorés. Le faux-bourdon mesure entre 0,90 et 1,20 mètre et pèse dans les 25 kilos. Il n'a que des vestiges d'ailes qui lui permettent de planer, mais pas de voler à proprement parler.

Éclaireur sacrifiable. Les faux-bourdons sont surtout des ouvriers, mais en temps de guerre, ils servent aussi d'éclaireurs et de soldats sacrifiables. Comme les combattants savent tout ce que les faux-bourdons apprennent (grâce à la reine du nid), l'éclaireur n'a pas besoin de survivre à sa mission de repérage pour transmettre des informations utiles.

Reine du nid tosculie

Les ailes de tulle de cette humanoïde battent dans un doux bourdonnement. Des lames luisantes chantent dans chacune de ses quatre mains griffues et l'air crépite d'énergie magique autour d'elle.

Le cœur du nid. La reine du nid est le centre névralgique de la cité des tosculis, à la fois sa plus grande force et sa plus grande faiblesse. La reine du nid est une force unificatrice qui unit l'essaim grâce à l'esprit de ruche, la toile psychique qui relie tous les tosculis du nid et leur donne un objectif inébranlable

Héritage redoutable. Une reine du nid a toujours plusieurs filles immatures qu'elle garde comme héritières potentielles. Quand sa vie touche à son terme, elle choisit la plus prometteuse et lui donne une décoction spéciale qui accélère sa maturation et la rend apte à devenir la nouvelle reine du nid. Lorsqu'elle prend le pouvoir et le contrôle du nid, sa première action consiste à dévorer sa mère et toutes ses sœurs.

Chaos dans le nid. Si une reine du nid meurt sans héritière pour servir d'ancre à l'esprit de ruche, la ville plonge dans le chaos : privés de l'esprit de ruche, les tosculis deviennent fous furieux. Quelques chanceux parviennent parfois à s'échapper et deviennent des renégats solitaires, mais sans la présence réconfortante du nid, leur vie est courte et misérable. Le nid est condamné, à moins que l'une des filles de la reine soit assez mature et impitoyable pour s'affirmer et prendre le pouvoir.

REINE DU NID TOSCULIE

Créature monstrueuse de Grande taille, loyale mauvaise

Classe d'armure 17

Points de vie 157 (15d10 + 75)

Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	24 (+7)	20 (+5)	16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +11, Con +9, Sag +7, Cha +8

Compétence Perception +7

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états charmé, empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 17

Langues commun, gnoll, infernal, profond, tosculi

Dangerosité 12 (8 400 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Si la reine du nid rate un jet de sauvegarde, elle peut à la place le réussir.

Esprit de ruche. La reine du nid est le nexus psychique de chaque tosculi de son nid. Elle sait dans quelle direction et à quelle distance se trouve chaque membre du nid, peut communiquer avec eux par télépathie s'ils se trouvent dans un rayon de 30 kilomètres et peut percevoir ce qu'ils perçoivent s'ils se trouvent dans un rayon de 1,5 kilomètre. Les tosculis de son nid qui s'éloignent à plus de 30 kilomètres savent d'instinct dans quelle direction et à quelle distance se trouve le nid et tentent d'y retourner. Il arrive qu'une reine du nid envoie une mission de secours récupérer des membres séparés du nid.

ACTIONS

Attaques multiples. La reine du nid porte quatre attaques de cimeterre.

Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d6 + 7) dégâts tranchants.

Dard. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 10 (1d6 + 7) dégâts perforants. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17, sans quoi elle est paralysée pendant 1 minute. Une cible paralysée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit.

Poussière scintillante. La reine du nid génère un nuage de particules dorées scintillantes dans un rayon de 9 mètres. Chaque créature (autre qu'un tosculi) qui se trouve dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17, sans quoi elle est aveuglée pendant 1 minute. Une cible aveuglée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit.

Implantation d'œuf. La reine du nid plante un œuf dans une créature neutralisée située dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle, à condition qu'il ne s'agisse pas d'un mort-vivant ou d'une créature artificielle. La victime est empoisonnée, paralysée et n'a pas besoin de boire ni manger jusqu'à ce que l'œuf éclose ou soit retiré. L'œuf éclos en 1d6 semaines et la larve tosculie tue l'hôte. On peut retirer l'œuf implanté en réussissant un jet de Sagesse (Médecine) DD 20 ou avec un sort ou un effet magique soignant les maladies.

ACTIONS LÉGENDAIRES.

La reine du nid peut faire trois actions légendaires, parmi celles proposées ci-dessous. Elle ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, la reine récupère les actions légendaires dépensées.

Vol. La reine du nid vole sur au maximum la moitié de sa vitesse de vol.

Attaque de dard. La reine du nid fait une attaque de dard.

Poussière scintillante (Coûte 2 Actions). La reine du nid utilise poussière scintillante.

L'ANTRE DE LA REINE DU NID

Une reine du nid installe son antre dans la zone la mieux protégée du nid. De grands couloirs mènent à cet antre, afin que tous les tosculis puissent rejoindre leur souveraine aussi rapidement que possible. C'est également là qu'éclosent les œufs de tosculi, ce qui en fait une zone cruciale à la survie de la ruche. Une reine du nid tosculie rencontrée dans son antre a un indice de dangerosité de 13 (10 000 PX), mais ne présente pas d'autre modification de statistiques.

ACTION D'ANTRE

À une initiative de 20, la reine (perdant en cas d'égalité), fait une action d'antre qui provoque l'un des effets suivants :

- La reine du nid tosculie libère un nuage de phéromones qui pousse les autres tosculis à se battre plus férocement. Tous ceux situés dans un rayon de 18 mètres autour de la reine (y compris cette dernière) récupèrent 7 (2d6) points de vie.
- Une nuée de minuscules rejetons tosculis rampe hors de son nid et attaque une créature située dans un rayon de 60 mètres autour de la reine, infligeant automatiquement 10 (4d4) dégâts perforants avant de mourir.
- Le plafond juste au-dessus d'une créature dans le champ de vision de la reine et dans un rayon de 60 mètres autour d'elle laisse couler une résine collante. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, sans quoi elle est engluée dans la résine qui se solidifie rapidement. La créature est alors entravée. Elle peut se libérer (ou un tiers peut le faire) si elle dépense une action et réussit un test de Force DD 15. Si la créature est encore engluée quand le décompte de l'initiative revient à 20, la résine finit de se solidifier et la piège. La malheureuse ne peut alors plus se déplacer ni parler. Les jets d'attaque à son encontre sont désavantagés, car elle est enchâssée dans une armure de résine. Elle rate automatiquement les jets de sauvegarde de Force et de Dextérité et elle a une résistance contre tous les dégâts. Elle est libérée quand la résine est détruite (CA 10, 20 pv, immunité contre les dégâts de froid, de feu, nécrotiques, de poison, psychiques, radiants, perforants).

La reine du nid tosculie ne peut pas répéter un effet tant qu'elle ne les a pas tous utilisés et ne peut pas utiliser le même deux rounds de suite.

EFFETS RÉGIONAUX

La présence de la reine du nid tosculie influe sur la région abritant son antre, ce qui crée un ou plusieurs des effets suivants :

1. Les créatures intelligentes présentes dans un rayon de 10 kilomètres souffrent de fréquents maux de crâne, comme si quelque chose bourdonnait en continu dans leur tête.
2. Dans un rayon de 10 kilomètres, les bêtes sont plus irritables et violentes que d'ordinaire et reçoivent le trait frénésie sanguinaire.

Frénésie sanguinaire. La bête est avantagée sur les jets d'attaque au corps à corps contre une créature qui ne possède pas la totalité de ses points de vie.

Si la reine du nid tosculie meurt, le bourdonnement disparaît de suite et les bêtes redeviennent normales en 1d10 jours.

ARCHER-PILLARD D'ÉLITE TOSCULI

Humanoïde (tosculi) de taille Moyenne, loyal mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 97 (13d8 + 39)

Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	18 (+4)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+3)	12 (+1)

Compétences Discrétion +7, Perception +5

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15

Langues gnoll, infernal, tosculi

Dangerosité 5 (1 800 PX)

Précision mortelle. L'attaque de l'archer-pillard d'élite tosculi inflige 9 (2d8) dégâts supplémentaires (inclus plus bas).

Esquiveur. Les attaques à distance contre l'archer-pillard d'élite tosculi sont désavantagées.

Odorat aiguisé. L'archer-pillard d'élite tosculi est avantagé sur les tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Escarmoucheur. L'archer-pillard d'élite tosculi peut se précipiter par une action bonus.

ACTIONS

Attaques multiples. L'archer-pillard d'élite tosculi porte deux attaques à l'arc long ou deux attaques de griffes.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6 + 4) dégâts tranchants.

Arc long. *Attaque d'arme à distance :* +7 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 17 (3d8 + 4) dégâts perforants.

COMBATTANT TOSCULI

Créature monstrueuse de Petite taille, loyale mauvaise

Classe d'armure 15

Points de vie 58 (9d6 + 27)

Vitesse 6 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	20 (+5)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langue tosculi

Dangerosité 2 (700 PX)

Grouiller. Deux tosculis au maximum peuvent occuper le même emplacement au même moment. Le tosculi est avantagé lors des jets d'attaque quand il partage son emplacement avec celui d'un autre tosculi qui n'est pas neutralisé.

ACTIONS

Attaques multiples. Le combattant tosculi porte une attaque de morsure, une attaque de griffe et une attaque de dard.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 7 (1d4 + 5) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d4 + 5) dégâts tranchants.

Dard. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 7 (1d4 + 5) dégâts perforants. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 contre le poison, sans quoi elle est paralysée pendant 1 minute. Une cible paralysée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit.

Préparer un hôte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature paralysée. *Touché :* 10 (2d4 + 5) dégâts perforants et la cible est paralysée pendant 8 heures. On peut mettre un terme à la paralysie en réussissant un test de Sagesse (Médecine) DD 20 ou avec un sort ou effet qui soigne les maladies. (Comme cette attaque vise uniquement les créatures paralysées, elle se solde forcément par un coup critique, les dégâts supplémentaires étant déjà inclus dans la liste des dégâts).

FAUX-BOURDON TOSCULI

Créature monstrueuse de Petite taille, loyale mauvaise

Classe d'armure 13

Points de vie 22 (4d6 + 8)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	16 (+3)	14 (+2)	8 (-1)	12 (+1)	4 (-3)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langue tosculi

Dangerosité 1/2 (100 PX)

Ailes de planeur. Le faux-bourdon tosculi peut utiliser ses ailes pour ralentir sa chute lorsqu'il tombe (comme sous l'effet du sort léger comme une plume). Il peut se déplacer horizontalement de 1,50 mètre par tranche de 30 centimètres de chute. Le faux-bourdon tosculi ne peut pas prendre de hauteur en utilisant seulement ses ailes, en revanche il peut profiter d'un vent fort ou d'un courant ascendant pour planer plus loin.

Grouiller. Deux tosculis au maximum peuvent occuper le même emplacement au même moment. Le tosculi est avantagé lors des jets d'attaque quand il partage son emplacement avec celui d'un autre tosculi qui n'est pas neutralisé.

ACTIONS

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (2d4 + 3) dégâts tranchants.

Arbalète légère. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 25/100 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.



Troll lacustre

Cette grande créature efflanquée a des bras trop longs pour son corps. Ses mains palmées se terminent par de vilaines griffes. Sa peau est couverte d'écailles d'un vert terne et incrustée de pierres tandis que ses cheveux filasse pendent comme des algues déchiquetées sur son visage au long nez.

Cousins aquatiques des trolls plus communs, les trolls lacustres sont plus forts et un peu plus intelligents, mais heureusement moins répandus. Accompagnées d'une odeur de vieux poisson faisandé, ces créatures visqueuses vivent sous la surface des lacs, des rivières, des mares et parfois même des baies océaniques.

Férocement territoriaux. Un troll lacustre se montre particulièrement féroce quand il défend son territoire : toute intrusion dans ses eaux déclenche un déchaînement de violence venu des profondeurs. Les pêcheurs sont les plus exposés à ces attaques, en particulier quand ils explorent de nouveaux plans d'eau.

Cruels et rusés. Même les soldats aguerris ne sont pas assez fous pour sous-estimer les griffes d'un troll lacustre ; une personne désarmée étant condamnée. Le troll lacustre adore briser le bois, tordre le métal entre ses griffes et émousser les lames sur sa peau rocailleuse. Il s'en prend d'abord aux personnes maniant des armes de grande taille, afin de se délecter de l'horreur qui se lit dans leurs yeux lorsqu'il les désarme. Le troll lacustre est un spécialiste de l'embuscade. Il profite de l'eau pour dissimuler son attaque et se protéger contre les flammes et les éventuels chasseurs de trolls.

Difficiles à tuer. Seuls les dégâts de froid et de feu infligés presque en même temps annulent la régénération d'un troll lacustre, ce qui en fait un ennemi extrêmement difficile à combattre et incroyablement difficile à tuer. Nombre d'aventuriers ont été choqués ou tués quand un troll lacustre qu'ils croyaient mort brûlé a soudain bondi pour reprendre le combat. Comme ces créatures sont très recluses et particulièrement dangereuses, les érudits les connaissent très mal.

TROLL LACUSTRE

Géant de Grande taille, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 126 (12d10 + 60)

Vitesse 6 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	13 (+1)	20 (+5)	8 (-1)	10 (+0)	6 (-2)

Compétences Perception +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues commun, géant

Dangerosité 7 (2 900 PX)

Amphibie. Le troll lacustre respire à l'air libre et sous l'eau.

Odorat aiguisé. Le troll lacustre est avantagé sur les tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Régénération. Au début de chacun de ses tours, le troll lacustre récupère 10 points de vie. Si le troll lacustre subit des dégâts de feu ou de froid, il récupère seulement 5 points de vie au début de son prochain tour. S'il subit des dégâts de feu et de froid, la régénération ne fonctionne pas au début de son prochain tour. Il meurt s'il commence un tour avec 0 point de vie et ne se régénère pas.

ACTIONS

Attaques multiples. Le troll lacustre fait une attaque de morsure et deux attaques de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (1d8 + 5) dégâts tranchants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d8 + 5) dégâts perforants. Si le troll lacustre touche une créature avec ses deux attaques de griffe au cours du même tour, la victime doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16, sans quoi son arme (si elle en manie une) subit un malus permanent et cumulable de –1 aux jets de dégâts. Si le malus atteint –5, l'arme est détruite. On peut réparer l'arme endommagée avec les outils d'artisan appropriés lors d'un long repos.



Ukavac

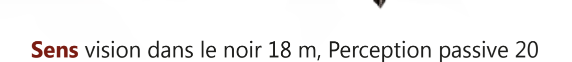
Ce monstre à six pattes a l'apparence d'un crapaud et est doté de deux cornes noueuses et de griffes menaçantes. Il bondit brusquement de son repaire aquatique en poussant un hurlement fracassant, prêt à tuer.

Cachés dans les étangs. Sous la surface placide des lacs et des étangs se cachent de nombreuses menaces mortelles, parmi lesquelles se trouvent les ukavacs. Bien que cette créature ne soit pas amphibie, elle est capable de retenir son souffle pendant plusieurs minutes d'affilée en attendant sous l'eau que de la viande fraîche passe à portée.

Un terrible rugissement. Un ukavac est vorace et il passe ainsi le plus clair de son temps à chasser et dévorer des proies, qu'il préfère intelligentes qu'animales. Les ukavacs tendent généralement des embuscades à leurs victimes. En raison de sa taille, la bête doit trouver des étangs profonds ou des lacs lui permettant de se cacher, mais elle est capable de s'aplatir sans mal dans une soixantaine de centimètres d'eau. Un ukavac commence son assaut à l'aide de ses méchantes cornes, avant de se saisir de sa cible (ou d'un autre ennemi proche) et de la maintenir immobilisée le temps de la déchiqueter de ses griffes. La créature savoure les tentatives de sa victime d'échapper à son étreinte et réserve son rugissement, qui est un mélange de coassement de crapaud et de rugissement de lion émanant d'une créature de la taille d'un dragon, aux groupes d'ennemis organisés ou en nombre important. Si son attaque sonique dévastatrice met ses ennemis en fuite, un ukavac s'attaque aux traînards. Sinon, il se retire dans sa cachette sous-marine.

Un accouplement bruyant. Les ukavacs sont des chasseurs solitaires par nature, mais ils trouvent brièvement un partenaire au printemps. Les ukavacs mâles se rendent jusqu'au repaire d'une femelle et tentent de les impressionner en poussant leurs plus puissants mugissements. Ceux-ci résonnent à 15 kilomètres à la ronde et les villages qui se trouvent dans cette zone passent la semaine que dure cette cour à prier pour que les créatures ne viennent pas les attaquer. Une fois l'accouplement accompli (avec force dévastation des bois alentours), la femelle trouve un lac isolé et peu profond où enterrer ses œufs. Les jeunes ukavacs chassent avec leurs frères et sœurs pendant les cinq ans qu'il leur faut pour atteindre la maturité. Au bout de cette période, ils se séparent pour trouver chacun leur propre repaire.

Un ukavac mesure 3,30 mètres de long, en comptant ses cornes de 30 centimètres. Il fait 1,20 mètre au garrot et pèse 2 tonnes. La créature peut naturellement espérer vivre une quarantaine d'années, mais le bruit qu'elle fait, ainsi que sa tendance à attaquer des proies intelligentes, ne manquent pas d'attirer l'attention des chasseurs et réduit considérablement cette espérance de vie.



UKAVAC

Créature monstrueuse de Grande taille, neutre mauvaise

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 199 (21d10 + 84)
Vitesse 12 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	17 (+3)	18 (+4)	7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +8
Compétences Discrétion +11, Perception +10
Immunité contre les dégâts de tonnerre
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 20
Langue sylvestre
Dangerosité 9 (5 000 PX)

Retenir son souffle. Un ukavac peut retenir son souffle pendant 20 minutes.

Sautillement. Un ukavac peut bouger son énorme masse en accomplissant des sautillements remarquablement rapides qui peuvent lui permettre de franchir jusqu'à 6 mètres d'un coup et sauter ainsi par-dessus des obstacles ou ses ennemis. Il peut également utiliser ce sautillement comme action de repli.

ACTIONS

Attaques multiples. Un ukavac porte quatre attaques de griffe, ou deux attaques de griffe et une attaque de morsure, ou deux attaques de griffe et une attaque de coup de corne, ou une attaque de morsure et une attaque de coup de corne.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 21 (3d10 + 5) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (1d12 + 5) dégâts tranchants et empoignade (évasion DD 15). Un ukavac peut empoigner jusqu'à deux ennemis de taille Moyenne.

Coup de corne. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 21 (3d10 + 5) dégâts perforants.

Coassement explosif (Recharge 5-6). Un ukavac peut émettre un bruit semblable à un puissant coup de tonnerre, qui assourdit et blesse les créatures qui se trouvent à proximité. Les créatures qui se trouvent dans un rayon de 4,50 mètres et qui échouent à un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 subissent ainsi 36 (8d8) dégâts de tonnerre et se trouvent assourdies de manière permanente. Celles qui réussissent leur jet de sauvegarde ne subissent que la moitié de ces dégâts et ne sont pas assourdies. Cette surdité peut être soignée à l'aide de *restauration inférieure*.

Uraeus

Un serpent élancé se glisse dans les airs, porté par des ailes aux plumes de bronze. Ce cobra volant déploie son capuchon et siffle, une gerbe d'étincelles orange jaillissant de sa gueule aux longs crochets.

L'uraeus ressemble à un cobra aux vives couleurs. Les écailles du serpent sont du riche bleu moucheté d'or du lapis-lazuli et ses yeux d'un blanc éclatant, mais ce sont ses ailes aux plumes de bronze qui frappent le plus. Il glisse gracieusement dans les airs avec une vigilance délibérée révélant son intelligence. Il peut atteindre près d'un mètre de long pour 2,5 kilos.

Protecteurs divins. Les uraeus sont des créatures célestes qui portent en elles une étincelle de feu divin. Quand ils arrivent sur le plan matériel, ils sont impatients de se trouver un but. Que l'uraeus soit invoqué volontairement ou qu'il trouve le chemin du plan matériel de lui-même, il est fait pour protéger quelque chose. Une fois qu'il a trouvé un protégé digne de lui, il met son souffle enflammé et son redoutable venin à son service.

Il est d'une loyauté fanatique envers la créature qu'il protège. Il faut faire montre d'une malveillance cruelle ou d'une grande maltraitance pour le pousser à briser son lien et à s'en aller.



URAEUS

Céleste de Très Petite taille, loyal neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 40 (9d4 + 18)

Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	9 (-1)

Compétences Perception +4

Résistance aux dégâts de feu ; contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre l'état épuisé

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 14

Langues comprend le céleste et le commun, mais ne peut pas parler

Dangerosité 2 (450 PX)

Repli aérien. L'uraeus ne provoque pas d'attaque d'opportunité quand il s'envole hors de portée de la zone d'allonge d'un ennemi.

Lié au protégé. Par une action bonus, l'uraeus forme un lien magique avec une créature consentante située dans un rayon de 1,50 mètre. Ensuite, quelle que soit la distance qui les sépare, l'uraeus sait à quelle distance et dans quelle direction se trouve son protégé. Il connaît aussi son état de santé général. Ce lien persiste jusqu'à ce que l'uraeus ou son protégé périsse ou jusqu'à ce que l'uraeus rompe le lien par une action.

ACTIONS

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants plus 9 (2d8) dégâts de poison. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12, sans quoi elle est empoisonnée pendant 1 minute. Tant qu'elle est ainsi empoisonnée, elle subit 9 (2d8) dégâts de poison au début de chacun de ses tours. Une créature empoisonnée refait le jet de sauvegarde à la fin de son tour et met un terme à l'effet si elle le réussit.

Souffle incandescent (Recharge 5-6). L'uraeus souffle un cône de feu de 4,50 mètres. Les créatures prises dans le cône subissent 10 (3d6) dégâts de feu, la moitié seulement si elles réussissent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12.

RÉACTIONS

Sauveur lié. Quand le protégé de l'uraeus subit des dégâts, le serpent peut les transférer sur lui. Sa résistance aux dégâts et ses immunités ne s'appliquent pas aux dégâts transférés.

Urochar (guetteur étrangleur)

Cette immonde sangsue cramoisie et gigantesque se dresse sur quatre tentacules musculeux de neuf mètres de long. Un grand œil sans paupière s'ouvre au sommet de son tronc frémissant. Entouré d'antennes duveteuses de 1,50 mètre de long, il luit d'une inquiétante lueur orange.

Vagabonds des profondeurs. L'urochar fait partie des monstres les plus redoutés du monde souterrain. Cela fait bien longtemps qu'il se nourrit de drows, de morlocks et d'autres races humanoïdes des profondeurs de la terre, cherchant les morts et les mourants jusque sur les berges du Styx.

Dévorer les mourants. Les urochars se repaissent des derniers souffles des créatures prises dans l'étreinte broyeuse de leurs tentacules. Ils rivalisent avec les terrifiants néotélides en termes de puissance, mais ils sont bien plus passifs : ils observent la lutte pour la survie et la mort des autres créatures et passent à l'action uniquement pour s'abreuver des derniers instants d'un mourant, sortant d'une fissure ou d'un surplomb pour déguster leurs derniers souffles horrifiés.

Immortel. Un guetteur étrangleur est techniquement immortel. Les spécimens gigantesques présents dans les profondeurs lointaines du monde souterrain ont plusieurs milliers d'années.

UROCHAR (GUETTEUR ÉTRANGLEUR)

Aberration de Très Grande taille, chaotique mauvaise

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 256 (19d12 + 133)

Vitesse 12 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	15 (+2)	24 (+7)	14 (+2)	14 (+2)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +13, Sag +8, Cha +11

Compétences Discrétion +8, Perception +8

Résistance aux dégâts de froid, de foudre ; contondants, perforants et tranchants venant d'armes non magiques qui ne sont pas en argent

Immunité contre les dégâts de tonnerre

Immunité contre l'état terrorisé

Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 18

Langues comprend le darakhul et la langue du Vide

Dangerosité 17 (18 000 PX)

Spasmes d'agonie. Quand un guetteur étrangleur meurt, il libère toute la peur qu'il a consommée au cours de sa vie en une seule vague de terreur à déchirer l'âme. Toutes les créatures dans un rayon de 18 mètres doivent réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 19. Celles qui échouent sont terrorisées. Une créature effrayée subit 13 (2d12) dégâts psychiques au début de chacun de ses tours à cause de l'effroi accumulé au cours des siècles. Elle refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit.

Incantation innée. Le guetteur utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19). Il peut lancer les sorts suivants sans composantes matérielles :

À volonté : *léger comme une plume*

3/jour chacun : *assassin imaginaire, flou, fusion dans la pierre*

1/jour chacun : *invisibilité supérieure, mauvais œil, tentacules noirs*

Pattes d'araignée. Le guetteur peut escalader n'importe quelle surface, y compris marcher au plafond, sans faire de test de caractéristique.

Se faufiler. Malgré leur taille, les guetteurs étrangleurs ont un corps mince et dépourvu de squelette qui leur permet de se glisser dans des passages réservés aux créatures de Petite taille, sans que cela affecte leurs déplacements ou leurs capacités de combat.

ACTIONS

Attaques multiples. Le guetteur porte quatre attaques de tentacules.

Tentacule. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché :* 20 (3d8 + 7) dégâts contondants et la cible est empoignée (évasion DD 17). La cible est entravée jusqu'à la fin de l'empoignade. Le guetteur peut empoigner une cible par tentacule.

Regard paralysant (Recharge 5–6). Le guetteur peut viser une créature située dans un rayon de 18 mètres avec son étrange regard. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19, sans quoi elle est paralysée pendant 1 minute. Elle refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit. Si une cible réussir son jet de sauvegarde ou que l'effet se termine pour elle, elle est immunisée contre le regard du guetteur pendant les 24 heures qui suivent.

ACTIONS LÉGENDAIRES.

L'urochar peut faire trois actions légendaires, parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, le guetteur étrangleur récupère les actions légendaires dépensées.

Attaque broyeuse. L'urochar broie une créature qu'il empoigne dans un tentacule. Elle subit 25 (4d8 + 7) dégâts contondants.

Attaque de tentacule. Le guetteur fait une attaque de tentacule.

Tentacule ressort (coût 2 actions). L'urochar utilise un tentacule pour se déplacer d'un maximum de 6 mètres et gagner un emplacement non occupé adjacent à un mur, un plafond, un sol ou une autre surface solide. Ce déplacement ne déclenche pas de réaction. Pour utiliser cette action, l'urochar doit avoir au moins un tentacule de libre (qui n'empoigne donc pas de créature). Les créatures empoignées se déplacent avec l'urochar.



Ushabti

Les orbites de ce large masque mortuaire s'embrasent soudain d'une lueur dorée. Dans un crissement de membres laissés longtemps au repos, l'immense silhouette vêtue d'une antique armure lève de nouveau son khopesh et son sceptre.

Serviteurs funéraires. Les ushabtis ont été placés dans d'anciennes tombes pour servir leur occupant principal dans l'après-vie. Ce sont des créatures artificielles capables de se charger des tâches physiques et de l'entretien au sein d'une tombe scellée, là où des ouvriers de chair et de sang ne pourraient pas survivre.

Massacreurs de pillards de sépultures. Les gens rencontrent souvent les ushabtis dans leur rôle de gardiens, dont ils s'acquittent à merveille. La nature de l'ushabti est parfois évidente, quand le sang de ses victimes macule son corps. Quelques tombes sont jonchées des os des pillards que l'ushabti a éliminés.

Le khopesh et le sceptre. La plupart des ushabtis ont une tête et des proportions humaines, avec des traits ressemblant à un masque mortuaire. Au repos, ils se tiennent debout ou couchés, les bras croisés sur la poitrine, tenant leur khopesh et leur sceptre. Il existe cependant de nombreuses variantes, dont certaines complètement inhumaines, avec une tête d'animal, ou de conception abstraite, comme une tête en forme de sphère solaire ou un corps entièrement composé de rouleaux de papyrus.

De nature artificielle. L'ushabti n'a pas besoin de respirer, manger, boire ni dormir.

USHABTI

Créature artificielle de Grande taille, non alignée

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 105 (10d10 + 50)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	17 (+3)	20 (+5)	11 (+0)	19 (+4)	9 (-1)

Jets de sauvegarde Dex +7, Cha +3

Compétences Arcanes +4, Histoire +4, Perception +8

Immunité contre les dégâts de poison ; contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les états charmé, empoisonné, épuisé, paralysé, pétrifié, terrorisé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 18

Langues langues anciennes au choix du MJ

Dangerosité 9 (5 000 PX)

Aura dynastique. Une créature qui commence son tour dans un rayon de 4,50 mètres autour d'un ushabti doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 17, à moins que l'ushabti ne soit neutralisé. Si elle échoue, elle a le souffle coupé et subit 9 (2d8) dégâts nécrotiques. Elle ne peut pas lancer de sort à composante verbale ni parler plus fort que dans un murmure jusqu'à la fin du prochain tour de l'ushabti. Si elle réussit son jet de sauvegarde, elle est immunisée contre l'aura dynastique de cet ushabti pendant les 24 heures qui suivent.

Vol de guérison. Si une créature située dans un rayon de 9 mètres autour de l'ushabti récupère des points de vie grâce à un sort ou un effet magique, elle reçoit seulement la moitié des points de vie prévus tandis que l'ushabti récupère l'autre moitié.

Forme immuable. L'ushabti est immunisé contre tous les sorts et effets susceptibles de modifier sa forme.

Résistance à la magie. L'ushabti est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques Les attaques d'arme de l'ushabti sont magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. L'ushabti fait une attaque avec le sceptre de Medjai et une avec son khopesh.

Sceptre de Medjai. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6 + 5) dégâts contondants plus 10 (3d6) dégâts de poison.

Khopesh. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6+5) dégâts tranchants.



LES USHABTIS DE MIDGARD

Le Royaume Fluvial de Nuria-Natal est le foyer de nombreux ushabtis, mais ces créatures datent de l'époque du Royaume Carnidine de Bastet. D'après certaines histoires, les ushabtis à tête de chat de Tes-Lurie reconstruisent lentement leur ville au nom de leurs maîtresses ensevelies et un jour, quand l'eau coulera dans des aqueducs secrets, les ushabtis de Tes-Lurie inaugureront un nouvel âge de massacres sanglants et de règne félin pour le peuple-chat.

VÆTTIR



Les vættirs sont des esprits ancestraux qui peuvent se montrer protecteurs et serviables, mais qui exigent toujours qu'on les révère et se mettent en colère s'ils se sentent offensés.

Serviteurs de la région. Les vættirs terrestres résident dans les tumulus tandis que ceux des mers vivent sous la surface des lacs, des rivières ou de la mer. Les deux types portent d'antiques cottes de mailles et des haches de bronze dans leurs mains décharnées. Serviteurs de leur région, ils tourmentent tous ceux qui profanent la nature ou les anciennes lois et traditions.

Jaloux et colériques. Un vættir en colère se lève de son tertre quand quelqu'un dérobe ses biens funéraires (y compris les objets de famille transmis à ses descendants) ou quand on leur manque de respect (en abandonnant la proue en forme de dragon d'un drakkar par exemple, ou en omettant de leur faire une offrande). Les vættirs protègent jalousement honneur et trésors et peuvent se changer en adversaires implacables pour une broutille aussi insignifiante qu'une parole maladroite ou une piécette.

Une aide dangereuse. La peau bleu-noir d'un vættir est tendue sur ses os et ses tendons, tandis que ses lèvres s'étirent sur une grimace cruelle. Il existe une variété plus rare d'un blanc d'os qui se moque des possessions matérielles et protège son honneur ou une parcelle de terre. Les deux variétés répondent aux invocations de leurs descendants ou de villages voisins. Le vættir invoqué se rend alors dans les maisons longues ou les tavernes et s'assoit auprès de ceux qui l'ont appelé, prêt à servir. Cependant, il y a toujours un prix à payer et l'aide du vættir coûte souvent plus que ce qui était prévu.

De nature morte-vivante. Le vættir n'a pas besoin de respirer, manger, boire ni dormir.

VÆTTIR

Mort-vivant de taille Moyenne, loyal mauvais

Classe d'armure 15 (chemise de mailles)
Points de vie 120 (16d8 + 48)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +5, Sag +3, Cha +4
Immunité contre les dégâts nécrotiques, de poison
Immunité contre les états charmé, empoisonné, terrorisé
Sens vision parfaite 9 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langues celles qu'il parlait de son vivant
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Lien avide. Un vættir d'un noir cadavérique voit le visage de toute créature portant ou transportant un objet lui ayant appartenu. Il connaît également la direction dans laquelle se trouvent les objets lui ayant appartenu et la distance à laquelle ils se trouvent, à condition qu'ils se trouvent en possession de quelqu'un d'autre. Si l'objet change de main, son nouveau détenteur devient la cible du vættir. Un vættir d'un blanc d'os voit les individus qui l'ont offensé. Le temps et la distance n'ont aucun effet sur ces aptitudes, tant que les protagonistes se trouvent sur le même plan.

Rejeté par la mort. Le vættir est détruit s'il tombe à 0 point de vie, mais il revient à la non-vie là où il a été terrassé au crépuscule suivant, avec la totalité de ses points de vie. Pour le tuer, il faut le décapiter, brûler son cadavre et jeter les cendres dans la mer ou le ramener à son tertre funéraire, placer une paire de ciseaux sur sa poitrine et lui planter des aiguilles dans les pieds.

Incantation innée. Le vættir utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

2/jour chacun : *forme gazeuse, marque du chasseur.*
1/jour chacun : *agrandir/rétrécir, monture fantôme*
1/semaine chacun : *coercition mystique, jeter une malédiction, lever une malédiction*

Sensibilité à la lumière du soleil. Un vættir évite la lumière directe du soleil, car il est désavantagé lors des jets d'attaque et de caractéristique s'il y est exposé.

ACTIONS

Attaques multiples. Le vættir porte deux attaques à la hache à deux mains ou deux attaques à l'arc long.

Hache à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (1d12 + 5) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts nécrotiques.

Arc long. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Souffle cadavérique (Recharge 5-6). Le vættir crache un cône de gaz putride de 4,50 mètres. Les créatures prises dans la zone doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, sans quoi elles sont empoisonnées pendant 1d4 rounds.

Regard à rendre fou (1/jour). Le vættir peut river son regard à celui d'une créature pour la rendre folle. Toute créature située dans un rayon de 9 mètres autour du vættir et qu'il fixe du regard doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 12, sans quoi elle devient confuse (comme avec le sort) pendant 1d4 rounds. Si elle réussit son jet, elle est immunisée contre cet effet pendant les 24 prochaines heures.

Vagabond éonique



Au milieu des ruines, l'air se met à crépiter et les lumières vacillent. Dans un tourbillon de robes colorées, le vagabond émerge de l'insondable maelström du temps. Son regard paniqué parcourt la pièce, plein d'appréhension, en se demandant quelles terribles révélations l'attendent dans cette nouvelle époque.

Perdu dans le flot du temps. On ne sait pas grand-chose sur les voyageurs temporels que sont les vagabonds éoniques, sinon qu'ils ont quitté une civilisation mourante pour chercher une aide à laquelle leur époque n'avait pas accès. Pour leur malheur, ils se sont rendu compte que si quitter leur époque d'origine avait été aisé, il leur serait beaucoup plus compliqué de la réintégrer. Ils se trouvent depuis condamnés à dériver sur le fleuve du temps. Au fil des décennies, ils ont vu s'amenuiser leurs chances de retrouver leur patrie, et assisté en parallèle au flétrissement de leurs chairs. Le temps les a transformés en momies.

Des ceintures de cristaux. Un vagabond porte avec lui un étrange équipement dépareillé, témoignage de ses tragiques pérégrinations à travers les siècles. Plus cette collection est éclectique, plus il a effectué de sauts.

Les vagabonds portent autour de la taille des ceintures de cristaux où est stockée l'énergie qui leur permet de voyager. Après chaque saut temporel d'envergure, ces réserves sont épuisées et ne peuvent être utilisées que pour de très petits sauts.

Nerveux et paranoïaques. Les innombrables époques que les vagabonds ont traversées et au cours desquelles tout souvenir de leur grande civilisation s'est perdu ont eu raison de la santé mentale de nombre d'entre eux. Leur plus grande peur est qu'on leur dérobe leur ceinture de cristaux. Afin de conserver celle-ci, ils sont prêts à supplier ou se battre comme si leur vie en dépendait ce qui, dans un certain sens, est le cas.

Si des aventuriers arrivent à convaincre un vagabond de leurs bonnes intentions, il leur demandera peut-être de l'aide. En échange, il pourra leur offrir des artefacts oubliés récupérés lors d'une de ses nombreuses excursions temporelles.

Les vagabonds peuvent apparaître à n'importe quel endroit ou moment. On les rencontre cependant plus fréquemment sur l'emplacement des villes passées (ou futures) de leur peuple. Là, ils se confortent dans l'idée qu'à défaut d'être à la mauvaise époque, ils sont au moins au bon endroit.

Vagabond éonique

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, chaotique neutre

Classe d'armure 13 (armure de cuir)

Points de vie 65 (10d8 + 20)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (−1)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	13 (+1)

Compétences Arcanes +6, Histoire +6

Sens Perception passive 10

Langues commun, éonique, géant, sylvestre

Dangerosité 1 (200 PX)

Actions

Attaques multiples. Le vagabond éonique peut soit utiliser dérive en arrière, soit faire deux attaques avec son bâton de distorsion temporelle. La version future du vagabond éonique (si elle a été invoquée) ne peut utiliser que dérive en avant.

Bâton de distorsion temporelle. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d10 + 2) dégâts contondants.

Dérive en arrière (1/jour). Une version future d'un vagabond éonique se matérialise dans un emplacement inoccupé dans un rayon de 9 mètres autour de son moi présent. Le vagabond du futur possède les mêmes statistiques que sa version présente, la totalité de ses points de vie, et son tour succède immédiatement à celui de sa version présente. Si le vagabond éonique original meurt, son double du futur disparaît. Si le vagabond du présent voit sa version future mourir, il doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13. S'il réussit, il ne se passe rien. S'il échoue, lancez un d6 afin de déterminer l'effet auquel il est soumis : 1 = terrorisé, 2 = neutralisé, 3 = paralysé, 4 = inconscient, 5 ou 6 = désavantagé lors de ses jets d'attaque et de ses tests de caractéristique. Cet effet dure 1d4 rounds.

Dérive en avant (2/jour). La version future fait une attaque de bâton de distorsion temporelle contre une cible. Si l'attaque touche, au lieu d'infliger des dégâts contondants, la cible et l'attaquant font tous les deux un bond en avant dans le temps, et cessent effectivement d'exister dans le présent. Ils réapparaissent au même endroit 1d4 rounds plus tard, à la fin du tour du vagabond du présent. Si des créatures occupent ces emplacements à ce moment, elles sont repoussées de 1,50 m dans une direction de leur choix. La cible de la dérive (mais pas le vagabond du futur) doit alors faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13, dont l'effet est identique à celui d'un vagabond éonique qui assiste à la mort de sa version future (voir dérive en arrière). S'il utilise ce pouvoir une seconde fois, la cible de la dérive réapparaît, mais pas le vagabond du futur. Cela ne déclenche pas de jet de sauvegarde pour sa version du présent.

Valkyrie



Ces femmes guerrières armées de cruelles épées chevauchent d'énormes loups ailés. Chacune est aussi belle, gracieuse et féroce qu'une hache d'armes bien affûtée.

Sélection des morts. Odin envoie les valkyries décider du cours des batailles et moissonner les âmes des courageux guerriers tombés. Montées sur de féroces loups ailés (des loups arctiques avec une vitesse de vol de 24 mètres), elles se rendent sur les champs de bataille pour accomplir la volonté de leur seigneur, entourées de corbeaux et de corneilles. Elles restent invisibles lors de ces missions et lancent les sorts *fléau* ou *bénédiction* selon les décrets du destin.

Du mépris pour les humanoïdes. Les valkyries aiment les animaux, en particulier les oiseaux, mais elles méprisent les humanoïdes qu'elles trouvent faibles et lâches. Elles ont toutes soif de batailles et d'effusions de sang et nombre d'entre elles sont féroces et insensibles.

Neutralité. Une valkyrie interfère rarement dans les affaires des mortels, seulement pour assurer qu'une bataille suit le cours choisi. Il arrive qu'elle parcoure le monde mortel quand son devoir l'exige, en tant que punition ou (extrêmement rarement) quand elle tombe amoureuse.

VALKYRIE

Céleste de taille Moyenne, neutre

Classe d'armure 16 (cotte de mailles) ou 18 (cotte de mailles et bouclier)

Points de vie 112 (15d8 + 45)

Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	12 (+1)	19 (+4)	18 (+4)

Jets de sauvegarde For +12, Dex +12, Con +11, Int +5, Sag +8, Cha +12

Compétences Perception +8

Résistance aux dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre, de tonnerre

Immunité contre les dégâts contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre l'état terrorisé

Sens vision parfaite 18 m, Perception passive 18

Langues commun, géant, nain, voir don des langues

Dangerosité 11 (7 200 PX)

Armes d'Asgard. Les attaques d'arme de la valkyrie sont magiques. Quand elle touche avec une arme, elle inflige 11 (2d10) dégâts radiants supplémentaires (y compris avec les attaques indiquées plus bas).

Enveloppe funeste. Toute créature vivante qui commence son tour dans un rayon de 18 mètres autour d'une valkyrie perçoit son inquiétante aura et doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 16, sans quoi elle est terrorisée pendant 1d4 rounds. Si elle réussit son jet, elle est immunisée contre cet effet pendant 24 heures. La valkyrie peut supprimer cette aura à volonté.

Don des langues. Une valkyrie parle couramment toute langue qu'elle entend parler pendant au moins une minute et conserve cette connaissance sa vie entière.

Incantation innée. La valkyrie utilise la Sagesse comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Elle peut lancer les sorts suivants sans composantes matérielles :

À volonté : *bénédiction, communication avec les animaux, épargner les mourants, flamme sacrée, fléau, invisibilité, thaumaturgie*

5/jour chacun : *lien de protection, mot de guérison, préservation des morts*

3/jour chacun : *lueur d'espoir, mot de guérison de groupe, revigorer*

1/jour chacun : *coercition mystique, communion, liberté de mouvement, protection contre la mort*

Actions

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants ou 9 (1d10 + 4) dégâts tranchants si utilisée à deux mains, plus 11 (2d10) dégâts radiants.

Lance. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +8 pour toucher, allonge 3 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6 + 4) dégâts perforants ou 8 (1d8 + 4) dégâts perforants si utilisée à deux mains pour une attaque de corps à corps, plus 11 (2d10) dégâts radiants.

Actions légendaires.

La valkyrie peut faire trois actions légendaires, parmi celles proposées ci-dessous. Elle ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, elle récupère les actions légendaires dépensées.

Lancer un tour de magie. La valkyrie lance un sort de sa liste de sorts à volonté.

Attaque à la lance ou l'épée longue. La valkyrie fait une attaque à l'épée longue ou la lance.

Moissonner les morts (coûte 2 actions). Une valkyrie peut prendre l'âme d'un défunt récent et la lier à une arme ou un bouclier. Elle ne peut pas lier plus d'une âme à un même objet. Un individu dont l'âme est liée ne peut plus être ramené à la vie, à moins de recourir à un *souhait* ou une magie similaire. Une valkyrie peut libérer une âme liée par une autre valkyrie ou transférer une âme liée d'un objet à un autre. Une fois liée, l'âme donne à l'objet un bonus de +1 par tranche de 4 niveaux de personnage dont elle dispose (+3 au maximum). Cela remplace toute autre magie précédemment active sur l'objet. Si le MJ le souhaite, une partie de ce bonus peut se changer en capacité spéciale adéquate (par exemple, l'âme d'un géant du feu peut créer une arme de feu).

Vampire umbral

Un vampire umbral est une créature fiélone, un humain transformé en sombre reflet de lui-même suite à une antique malédiction. Il ressemble à un homme blafard et décharné, aux cheveux clairsemés, vêtu de haillons. Des volutes de ténèbres s'échappent de ses orbites vides, de sa cavité nasale béante et de sa bouche.

D'origine maudite. Les légendes parlent d'une ancienne ville aux origines perdues dans les brumes du temps, où une cabale de magiciens capables de manipuler le flot du temps rendit les habitants immortels. Quand ces magiciens périrent et ne purent plus tenir les ravages du temps en respect, les citadins vieillirent de plusieurs siècles en un instant, mais au lieu de mourir, ils restèrent dans leur sombre domaine.

Liés aux ténèbres. Les vampires umbraux sont originaires de la Ville tombée dans l'ombre et, à moins de circonstances exceptionnelles, on les trouve seulement dans cet endroit maudit. Malgré les terreurs qu'elle renferme, des aventuriers continuent de la chercher, poursuivant les légendes parlant des puissants artefacts et d'incommensurables trésors accumulés lors de son âge d'or. Il arrive qu'un vampire umbral se faufile dans le monde des mortels, où il se cache en un lieu que les rayons du soleil touchent rarement ou jamais et sort la nuit en quête de proies.

De nature sombre. Le vampire umbral n'a pas besoin de respirer, manger, boire ni dormir.

Vampire umbral

Fiélon de taille Moyenne, chaotique mauvais

Classe d'armure 14

Points de vie 84 (13d8 + 26)

Vitesse 0 m, vol 12 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	18 (+4)	15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +7, Cha +7

Compétences Discrétion +7, Perception +5

Résistance aux dégâts d'acide, de feu, de foudre, de tonnerre ; contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les dégâts de froid, nécrotiques, de poison

Immunité contre les états à terre, empoigné, empoisonné, entravé, épuisé, paralysé, pétrifié

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15

Langues commun, langue du Vide, umbral

Dangerosité 7 (2 900 PX)

Déplacement intangible. Le vampire umbral peut se déplacer au travers des autres créatures et des objets, comme s'il s'agissait d'un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour au sein d'un objet.

Incantation innée. Le vampire umbral utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *changement de plan* (plan de l'ombre uniquement), *image miroir*

1/jour chacun : *fléau* (sous une faible lumière ou dans les ténèbres seulement), *tentacules noirs*

Se fondre dans les ombres. Quand le vampire umbral est dans une faible lumière ou dans les ténèbres, il peut utiliser se cacher par une action bonus, même s'il est observé.

Frapper depuis les ombres. L'allonge de l'attaque poigne umbrale du vampire augmente de 3 mètres et ses dégâts de 4d6 quand le vampire est caché aux yeux de sa cible et que les deux se trouvent dans une faible lumière ou dans les ténèbres.

Sensibilité à la lumière du soleil. Le vampire umbral est désavantagé sur les jets d'attaque et de Sagesse (Perception) basés sur la vue s'il est exposé directement à la lumière du soleil.

Actions

Poigne umbrale. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 18 (4d6 + 4) dégâts de froid et la valeur de Force de la cible diminue de 1d6. La cible meurt si cela réduit sa Force à 0, sinon la diminution persiste jusqu'à ce qu'elle termine un long ou un court repos.

Si un humanoïde non mauvais décède suite à cette attaque, une ombre se lève de son cadavre 1d4 heures plus tard.



Vase corruptrice

Une vase corruptrice bouillonne, pleine de gaz rances du marais et de la puanteur fétide des égouts. Elle laisse une traînée acide nauséabonde sur son passage.

Nager et marcher. Une vase corruptrice est une masse gluante capable de ramper et même de nager comme une gigantesque limace des mers. Elle peut prendre une forme vaguement humanoïde et se traîner dans les rues, bien qu'avec sa puanteur et son incapacité à parler, personne ne risque de la prendre pour un individu ordinaire. Ces vases sont souvent les servantes et les soldats de hérauts du sang et des ténèbres.

Dissoudre les os. Une vase corruptrice peut absorber un gros animal ou une petite personne en entier, dissolvant la totalité de sa proie, y compris les os, en quelques minutes. Cette fonction en fait un élément essentiel de certains rituels sinistres.

VASE CORRUPTRICE

Vase de Grande taille, neutre mauvaise

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 115 (10d10 + 60)

Vitesse 6 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	22 (+6)	4 (-3)	2 (-4)	1 (-5)

Compétence Discrétion +3

Résistance aux dégâts tranchants, contondants

Immunité contre les dégâts d'acide, de feu et de poison

Immunité contre les états empoisonné, épuisé, paralysé, pétrifié, terrorisé

Sens vision dans le noir 18 m, perception des vibrations 18 m, Perception passive 5

Langues —

Dangerosité 5 (1 800 PX)

Contact corrupteur. Quand une vase corruptrice réussit un coup critique ou commence son tour avec un adversaire empoigné, elle peut dissoudre un objet en cuir, bois ou métal de son choix en possession de cet adversaire. Un objet ordinaire est automatiquement détruit, un objet magique est détruit si son détenteur rate un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16.

Puissant nageur. Une vase corruptrice flotte naturellement sur l'eau. Elle nage grâce à des pulsations qui la propulsent plus rapidement qu'elle ne marche.

ACTIONS

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d8 + 3) dégâts contondants plus 3 (1d6) dégâts d'acide. La cible est empoignée (évasion DD 13).



Vent putréfacteur

Un vent putréfacteur refroidit l'air sur son passage, fait pourrir la végétation et génère un sentiment de panique chez les créatures qu'il balaie.

Air sépulcral. Le vent putréfacteur est un mort-vivant fait d'un air délétère et de poussière tombale remuée par d'innombrables morts-vivants dans des tombeaux perdus et de grandes nécropoles.

Éclaireur des armées mortes-vivantes. Le vent putréfacteur apporte l'odeur écœurante de la mort et vole parfois au-devant d'armées de morts-vivants et de légions du tombeau ou tourbillonne autour de villes et de civilisations mortes depuis longtemps.

Récoltes flétries. Le vent putréfacteur erre parfois sans but sur une lande ou un désert, flétrissant tout ce qu'il trouve de vivant, ne laissant que mort et famine dans son sillage. Il est particulièrement dangereux quand il survole des champs prêts pour la moisson, car il peut détruire des récoltes entières en quelques minutes.

De nature morte-vivante. Un vent putréfacteur n'a pas besoin de respirer, manger, boire ou dormir.

Vent putréfacteur

Mort-vivant de Grande taille, neutre mauvais

Classe d'armure 15

Points de vie 82 (11d10 + 22)

Vitesse 0 m, vol 18 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	20 (+5)	15 (+2)	7 (–2)	12 (+1)	10 (+0)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les dégâts nécrotiques, de poison

Immunité contre les états à terre, charmé, empoigné, empoisonné, entravé, épuisé, inconscient, paralysé, pétrifié, terrifié

Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 10

Langues —

Dangerosité 6 (2 300 PX)

Forme aérienne. Le vent putréfacteur peut entrer dans l'emplacement d'une créature hostile et s'y arrêter. Il peut traverser un espace étroit d'au minimum 2,5 centimètres de large sans se faufiler.

Présence polluante. Tous les liquides et toute vie végétale contenus dans le même emplacement que le vent putréfacteur à la fin du tour de ce dernier sont flétris et maudits. La végétation normale périt en 1d4 jours tandis que les créatures végétales subissent des dégâts doublés de la part des actions du vent. Les liquides à l'abandon deviennent toxiques, impropres à la consommation.

Invisibilité. Le vent putréfacteur est invisible, comme avec le sort *invisibilité supérieure*.

Actions

Vent de décomposition. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 0 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6 + 5) dégâts contondants plus 14 (4d6) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, sans quoi elle est victime de la malédiction appelée pourriture du tombeau. Une créature affectée ne peut plus récupérer de points de vie et son maximum de points de vie diminue de 10 (3d6) par tranche de 24 heures écoulées. Si la malédiction réduit le maximum de points de vie de la cible à 0, elle meurt et son corps tombe en poussière. La malédiction perdure jusqu'à ce que quelqu'un la dissipe avec *lever une malédiction* ou une magie similaire.



Ver givré

Ce long ver recouvert d'une croûte scintille comme de la glace. Un trou béant à une extrémité lui sert de bouche d'où émanent de longs tentacules.

Les géants du givre ont parfois des vers givrés comme gardiens.

Fouisseurs des glaces. Les tentacules du ver givré l'aident à creuser la glace et la neige et à absorber les nutriments de ses proies. Sa peau pâle et translucide est couverte de cristaux de glace qui le rendent très difficile à repérer dans son habitat naturel.

Pluie de glace noire. Ces vers sont de féroces chasseurs, d'autant plus dangereux qu'ils crachent des éclats de glace et de la chair pourrissante.



Ver givré adulte

Élémentaire de Grande taille, neutre

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 105 (10d10 + 50)

Vitesse 9 m, nage 9 m, fouissement (neige, glace) 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	6 (–2)	14 (+2)	3 (–4)

Jets de sauvegarde For +8, Con +8

Immunité contre les dégâts de froid, nécrotiques

Sens vision dans le noir 60 m, Perception passive 12

Langues —

Dangerosité 6 (2 300 PX)

Nés du givre. Un ver givré respire aussi facilement dans l'eau que dans l'air.

Enveloppé de glace et de mort. Un ver givré est enveloppé d'une aura de magie froide et nécrotique. Au début du tur du ver givré, les ennemis dans un rayon de 1,50 mètre subissent 2 (1d4) dégâts de froid plus 2 (1d4) dégâts nécrotiques. Si deux ennemis ou plus subissent des dégâts à cause de l'aura au cours du même tour, la pluie de glace noire du ver se recharge immédiatement.

Actions

Attaques multiples. Le ver givré fait deux attaques de tentacules.

Tentacules. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 8 (1d6 + 5) dégâts tranchants. Si les deux attaques de tentacules touchent une même cible au cours du même tour, cette cible est empoignée (évasion DD 15). Le ver givré ne peut empoigner qu'une créature à la fois et ne peut pas utiliser ses attaques de dévorer ni de tentacules contre une autre cible tant que dure l'empoignade.

Dévorer. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 18 (2d12 + 5) dégâts tranchants. Si le ver givré empoigne la cible, elle subit 13 (2d12) dégâts de froid supplémentaires.

Pluie de glace noire (Recharge 5-6). Le ver givré pulvérise un liquide à l'odeur immonde sur une ligne de 6 mètres de long pour 1,50 de large. Toutes les créatures de la ligne subissent 26 (4d12) dégâts nécrotiques et sont aveuglées. Un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 réussi évite l'aveuglement. Une créature aveuglée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur une réussite.

Larve de ver givré

Élémentaire de taille Moyenne, neutre

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 45 (6d8 + 18)

Vitesse 9 m, nage 9 m, fouissement (neige, glace) 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	4 (–3)	12 (+1)	3 (–4)

Jets de sauvegarde For +5, Con +5

Résistance aux dégâts de froid

Sens vision dans le noir 60 m, Perception passive 11

Langues —

Dangerosité 1 (200 PX)

Nés du givre. Une larve de ver givré respire aussi facilement dans l'eau que dans l'air.

Affamé. Au stade larvaire, le ver givré est tenaillé par la faim. Il peut faire une attaque d'opportunité contre les ennemis qui se désengagent.

Actions

Attaques multiples. La larve fait une attaque de tentacule et une attaque de mastication.

Tentacule. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Mastication. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d8 + 3) dégâts tranchants.

Ver pêcheur

Avec la patience d'un pêcheur, ce ver allume un appât lumineux dans l'obscurité et attend son prochain repas.

Des pièges de soie. Le ver pêcheur creuse son chemin dans les plafonds des grottes et des tunnels et y installe des pièges faits de solides fils de soie imprégnée de mucus collant. Il attire ensuite ses proies dans ses pièges, tout en restant lui-même caché en sécurité. Il n'émerge de sa cachette que pour se nourrir. Le ver pêcheur dispose ainsi des dizaines de pièges et la nourriture finit toujours par tomber dans ses rets.

Ver pêcheur

Créature monstrueuse de Très Grande taille, non alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 133 (14d12 + 42)

Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	5 (-3)	16 (+3)	3 (-4)	14 (+2)	1 (-5)

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états assourdi, à terre, aveuglé, charmé, empoisonné

Sens perception des vibrations 18 m, Perception passive 12

Langues —

Dangerosité 4 (1 100 PX)

Pattes d'araignée. Le ver peut escalader des surfaces difficiles, y compris les plafonds tête en bas et grimper le long des fils avec lesquels il fabrique ses pièges, sans qu'un test de caractéristique soit nécessaire. Le ver pêcheur ne peut pas se trouver entravé par ses propres pièges ou ceux d'un autre ver pêcheur.

Toucher sensible. Le ver pêcheur est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) basés sur les vibrations.

Piège transparent. Il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 12 pour pouvoir repérer les fils qui forment le piège d'un ver pêcheur. Ce test est toujours désavantagé, sauf si la créature qui l'accomplit est en mesure de percevoir l'invisible. Une créature qui pénètre dans un emplacement où se trouve un piège de ver pêcheur doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 ou se trouver entravée par les fils collants (évasion DD 14). Ce jet de sauvegarde est désavantagé si la créature n'a pas conscience de la présence de pièges.

Actions

Attaques multiples. Un ver pêcheur porte une attaque de morsure. Il peut également porter une attaque d'anneaux contre chaque créature ennemie entravée dans ses fils et à portée de ses anneaux. Une fois qu'il s'est enroulé autour d'une créature, il ne peut plus porter d'attaque d'anneaux contre les autres.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 9 (2d6 + 2) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts d'acide.

Anneaux. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 13 (3d8) dégâts d'acide, et la créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 ou se trouver tirée dans un emplacement adjacent au ver pêcheur (si elle ne l'est pas déjà) et empoignée dans ses anneaux (évasion DD 12). Tant qu'elle est empoignée ainsi, la créature est considérée comme entravée par le ver pêcheur (mais pas par les fils de ses pièges), elle ne peut pas respirer et subit 22 (5d8) dégâts d'acide au début de chacun des tours du ver pêcheur. Une créature qui réussit à se libérer des anneaux du ver pêcheur devra peut-être faire immédiatement un nouveau jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 pour éviter de se trouver de nouveau entravée, si elle s'échappe dans un emplacement où se trouve un autre piège.

Appât éthéré (Recharge 4-6). Le ver pêcheur choisit un point situé dans un rayon de 6 mètres autour de lui. De ce point se dégage une faible lumière bleue jusqu'au début de son prochain tour. Toutes les créatures qui peuvent voir la lumière au début de leur tour doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 12 ou se trouver charmées jusqu'au début de leur prochain tour. Une créature ainsi charmée doit se précipiter en direction de la lumière par le chemin le plus direct possible, elle échoue automatiquement à tous les jets de sauvegarde lui évitant d'être entravée par les pièges et elle est incapable de voir le ver pêcheur.



Ver sathaq

La peau rocailleuse de ce ver titanesque est aussi solide et rugueuse que la pierre. Sa gueule béante grouille de vers miniatures à son effigie.

Prédateurs élémentaires. Le ver sathaq est un prédateur cauchemardesque du plan élémentaire de la terre. Il fait 9 mètres de long pour 3 de diamètre et possède une peau brune rugueuse incrustée de pierres. Il dévore aussi facilement la chair que la roche.

Des larves plein le ventre. Le ver sathaq est une créature solitaire qui approche ses congénères uniquement pour se reproduire. Ses petits incubant dans son gosier, les créatures qu'il avale sont à la fois digérées par ses enzymes et dévorées par ses larves.

Une présence douloureuse. Des ultrasons et des ondulations magiques qui agressent la chair et les os rendent la présence du ver sathaq extrêmement désagréable pour les créatures du plan matériel.

VER SATHAQ

Élémentaire de Très Grande taille, neutre mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 172 (15d12 + 75)

Vitesse 6 m, fouissement 6 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	6 (–2)	20 (+5)	5 (–3)	12 (+1)	9 (–1)

Compétences Perception +5, Discrétion +2 (+6 dans le sable, la boue ou les terrains rocheux)

Vulnérabilité aux dégâts de tonnerre

Résistance aux dégâts de feu, contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Immunité contre les dégâts d'acide, de poison

Immunité contre les états épuisé, paralysé, pétrifié, empoisonné, inconscient

Sens perception des vibrations 18 m, Perception passive 15

Langues comprend le profond et le terreux mais ne peut pas parler

Dangerosité 10 (5 900 PX)

Aura de souffrance. La présence du ver sathaq provoque de grandes douleurs chez les créatures natives du plan matériel. Toute créature qui commence son tour dans un rayon de 9 mètres autour du ver sathaq doit faire un jet de Vigueur DD 17. Si elle échoue, elle est empoisonnée jusqu'au début de son prochain tour. Si elle réussit son jet de sauvegarde, elle est immunisée contre l'aura de souffrance de ce ver pendant les 24 heures qui suivent.

Traverser la terre. Le ver sathaq peut se déplacer dans la terre et la pierre non magiques, non travaillées, sans déranger le matériau traversé.

Monstre assiégeur. Le ver sathaq inflige des dégâts doublés aux objets et structures.

ACTIONS

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 24 (4d8 + 6) dégâts perforants. Si la cible est une créature de Grande taille ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18, sans quoi le ver sathaq l'engloutit. Une fois engloutie, elle est aveuglée et entravée, bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets venant de l'extérieur du ver et subit 7 (2d6) dégâts contondants plus 7 (2d6) dégâts tranchants plus 7 (2d6) dégâts d'acide au début de chaque tour du ver. Le ver sathaq ne peut avoir qu'une créature engloutie à la fois. Si le ver subit 20 points de dégâts ou plus lors du même tour de la part d'une créature située en lui, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 à la fin de ce tour, sans quoi il régurgite la créature engloutie, qui tombe à terre dans un espace situé dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui. Si le ver sathaq meurt, la créature engloutie n'est plus entravée et peut sortir du corps en dépensant 3 mètres de déplacement. Elle en ressort à terre.



Verminhantée

Cette immense vermine erre sans but tandis que des fluides toxiques suintent de son exosquelette fissuré.

Vase et vermine. Cette vase parasite vit dans la carapace de vermines monstrueuses, comme des scorpions et des araignées, qu'elle a infestées et tuées. Au premier abord, la verminhantée peut se confondre avec sa version vivante, mais ses mouvements lents et erratiques et le liquide suintant de sa carapace trahissent bien vite sa vraie nature.

Large éventail de proies. Une infestation de verminhantées peut détruire un nid entier. Lorsqu'elles n'ont plus rien à manger, les vases se déplacent vers d'autres espèces à parasiter, comme des fourmis, des crabes, des tosculis ou parfois même des zombis ou des reptiles.

Besoin d'hôtes. Une verminhantée ne survit pas longtemps sans hôte : elle se liquéfie et perd toute cohésion. Un cadavre abandonné par une verminhantée est une étrange coquille vide dégageant une puissante odeur acide.

Verminhantée

Vase de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 95 (10d10 + 40)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	11 (+0)	19 (+4)	1 (−5)	7 (−2)	1 (−5)

Immunité contre les dégâts d'acide

Immunité contre les états aveuglé, charmé, assourdi, épuisé, terrorisé, à terre

Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 8

Langues —

Dangerosité 4 (1 100 PX)

Carapace brisée. Si une créature touche la verminhantée avec une attaque de corps à corps alors qu'elle se trouve dans un rayon de 1,50 mètre, elle subit 5 (1d10) dégâts d'acide.

Infestation de vermine. Si une verminhantée inflige des dégâts à une bête de taille Moyenne ou inférieure, elle peut tenter de l'infester par une action bonus. La bête blessée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 contre la maladie, sinon elle est empoisonnée jusqu'à ce que la maladie soit soignée. Elle doit répéter ce jet toutes les 24 heures et réduit son maximum de points de vie de 5 (1d10) en cas d'échec. Si la maladie réduit son maximum de points de vie à 0, la verminhantée la dévore de l'intérieur et la bête devient à son tour une verminhantée. Elle conserve sa carapace, mais sa chair disparaît pour laisser place à la vase.

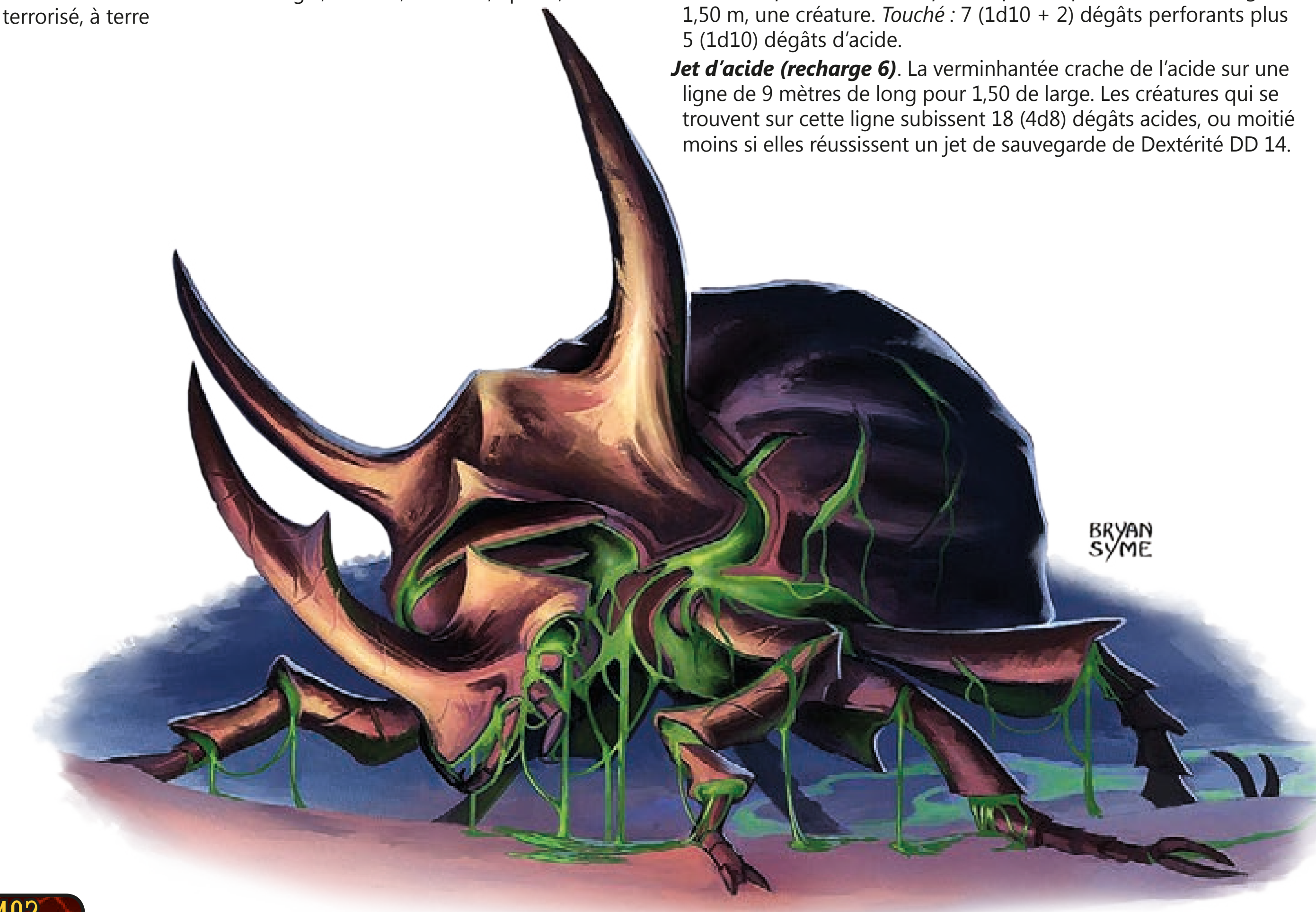
Actions

Attaques multiples. La verminhantée fait deux attaques de griffes et une attaque de dard.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants plus 5 (1d10) dégâts d'acide et la cible est empoignée (évasion DD 12). La verminhantée est dotée de deux griffes, chacune pouvant empoigner une cible.

Dard. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 7 (1d10 + 2) dégâts perforants plus 5 (1d10) dégâts d'acide.

Jet d'acide (recharge 6). La verminhantée crache de l'acide sur une ligne de 9 mètres de long pour 1,50 de large. Les créatures qui se trouvent sur cette ligne subissent 18 (4d8) dégâts acides, ou moitié moins si elles réussissent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14.



Vésiculose

Ce bassin scintillant est entouré d'une végétation luxuriante pleine de fruits.

Une oasis souterraine. La vésiculose est une énorme plante en forme de pichet qui réside dans les oasis. Elle attise la croissance des plantes voisines et attire ses proies avec ses parfums soporifiques et son eau empoisonnée. Le corps de la vésiculose est enfoui sous terre, seules ses radicelles sortant du sol dans un fouillis de lianes. Elle s'en sert pour attraper ses proies et les traîner jusqu'à sa gueule. En général, son repas est inconscient, mais les radicelles sont capables de se battre s'il le faut.

Cœur de saphir. Le cœur de la vésiculose ressemble à un énorme saphir. Il est très prisé des alchimistes (1 000 po). Il faut creuser pendant une heure ou deux pour l'atteindre.

Vésiculose

Plante de taille Gigantesque, non alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 203 (14d20 + 56)

Vitesse 0 m, fouissement 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	2 (-4)	14 (+2)	2 (-4)

Compétences Perception +6

Résistance aux dégâts de feu, contondants et perforants

Immunité contre les états aveuglé, assourdi, à terre, charmé, terrorisé

Sens perception des vibrations 18 m, Perception passive 16

Langues —

Dangerosité 11 (7 200 PX)

Faux-semblant. Tant que la vésiculose reste immobile, il est impossible de la distinguer d'un bassin d'eau ordinaire.

Nuée de radicelles. La vésiculose est constamment entourée de quatre nuées de taille Moyenne de radicelles de Très Petite taille qui bougent comme la plante le leur indique. Chacune a une vitesse de 9 mètres, peuvent être ciblées indépendamment, a 25 points de vie et (contrairement à la plante mère) est vulnérable aux dégâts de feu. En dehors de cela, elle a les mêmes statistiques que le corps principal de la plante. La vésiculose perd une de ses attaques prendre au piège à chaque fois qu'une nuée tombe à 0 point de vie. Une nuée détruite repousse en 24 heures.

Eau parfumée. Le bassin de la vésiculose émet une douce fragrance qui attire les créatures et les pousse à boire. Les créatures (autres que les morts-vivants et les créatures artificielles) situées dans un rayon de 18 mètres doivent réussir un jet de Sagesse DD 16, sans quoi elles sont obligées d'approcher la vésiculose et de boire son eau. Cette dernière est fraîche et désaltérante, mais contient un poison soporifique : toute créature (autre que les morts-vivants et les créatures artificielles) qui la boit récupère 1d4 point de vie et perd un niveau d'épuisement, en revanche elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 contre le poison, sans quoi elle tombe inconsciente pendant 1 minute. Si la créature rate son jet de sauvegarde de 5 ou plus, elle est inconsciente pendant 1 heure. Une créature inconsciente se réveille si elle subit des dégâts ou si une autre utilise une action pour la secouer.

Luxuriance. La sève de la vésiculose s'infiltre dans le sol et fertilise la végétation. On trouve toujours 3d6 fruits bénéfiques (comme des baies, des noix, des figues, des dattes...) dans les 9 mètres autour d'une vésiculose. Ils ont les mêmes effets que des *baies nourricières* du sort éponyme, mais conservent leurs propriétés pendant 1 semaine après leur cueillette ou après la mort de la vésiculose.

Actions

Attaques multiples. La vésiculose utilise prendre au piège 4 fois et enrouler et enveloppement une fois chacun. Elle perd une attaque prendre au piège par nuée de radicelles détruite.

Prendre au piège. La vésiculose vise une créature de Grande taille ou plus petite située dans un rayon de 1,50 mètre autour de l'une de ses nuées de radicelles. La cible subit 10 (4d4) dégâts perforants et se trouve empoignée (évasion DD 15). Si elle réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17, elle subit la moitié des dégâts seulement et n'est pas empoignée. Jusqu'à la fin de l'empoignade, elle est entravée, désavantagée sur les jets de sauvegarde de Force et sur les tests de Force et la nuée de radicelles responsable de l'empoignade ne peut pas empoigner une autre cible.

Enrouler. Chaque nuée de radicelles qui a empoigné une créature se déplace d'au maximum 6 mètres en direction du corps de la vésiculose. Les radicelles peuvent s'aventurer jusqu'à 30 mètres du corps.

Enveloppement. La vésiculose enveloppe toutes les créatures entravées ou inconscientes dans un rayon de 1,50 mètre autour de son corps principal (jusqu'à 2 créatures de Grande taille, 4 de taille Moyenne ou 8 de Petite taille). Une fois engloutie, la créature est entravée, bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets venant de l'extérieur de la vésiculose et subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chaque tour de la vésiculose. Quand cette dernière se déplace, les créatures enveloppées se déplacent avec elle. Une créature enveloppée peut tenter de fuir en utilisant une action pour faire un test de Force DD 15. Si elle réussit, elle s'enfuit et entre dans l'emplacement de son choix situé dans un rayon de 1,50 mètre autour du corps de la vésiculose.



Vidien



Des tentacules noirs s'agitent autour de cet orbe indistinct fait d'ombre pure. Une lueur verte, comme un œil, apparaît une fraction de seconde au centre du globe et se fond de nouveau dans le noir.

Convoqués depuis les ténèbres. Les vidiens sont des créatures issues du vide le plus profond, des froids espaces entre les étoiles. Ils sont attirés dans le monde des mortels par une immonde magie corrompue connue pour briser l'esprit de ceux qui s'en servent. Ils sont fréquemment appelés pour servir les dragons du vide et ont été vus gardant des temples sur le plateau de Leng.

Dévoreurs de lumière. On dit qu'ils dévorent la vie, les connaissances et la lumière elle-même pour se nourrir, et que les lieux où ils habitent sont réputés pour leur froid humide et leur obscurité. Seuls les gens avides de pouvoir et prêts à payer n'importe quel prix invoquent un vidien, qui les sert bien pendant des années ou même des décennies… jusqu'à ce qu'il se retourne contre eux. S'il parvient à tuer son invocateur, le vidien gagne en puissance et retourne dans le vide. Quant à savoir ce qui attire les vidiens quand ils ne sont pas invoqués et ce qui les pousse à trahir leur invocateur… cela reste un mystère.

Tentacules glacés. Créature de ténèbres, le vidien n'a pas vraiment de forme, il se constitue principalement de tentacules agités faits d'ombre solidifiée. Ils sont tous reliés en un point central où ils forment une sorte de sphère dans laquelle quelque chose d'apparenté à un œil s'ouvre par intermittence.

Les tentacules s'étendent sur 3 mètres, mais le centre du vidien ne fait pas plus de 1,20 mètre de diamètre et se déplace dans l'air ou le vide à une vitesse impressionnante.

VIDIEN

Aberration de Grande taille, chaotique mauvaise

Classe d'armure 16

Points de vie 110 (20d10)

Vitesse 0 m, vol 15 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	22 (+6)	10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Con +4, Int +6, Sag +7, Cha +4

Compétence Discrétion +10

Immunité contre les dégâts nécrotiques

Immunité contre les états à terre, épuisé, pétrifié

Sens vision parfaite 18 m, Perception passive 13

Langue télépathie à 18 m

Dangerosité 11 (7 200 PX)

Nourri de ténèbres. Si un vidien se trouve dans des ténèbres magiques au début de son tour, il guérit de 5 points de vie.

Résistance à la magie. Le vidien est avantagé sur les jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques, sauf ceux causant des dégâts radiants.

Incantation innée. Le vidien utilise la Sagesse comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, bonus d'attaque de sort +7). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *détection de la magie, peur, ténèbres*

3/jour chacun : *explosion occulte* (3 rayons), *tentacules noirs*

1/jour chacun : *force fantasmagorique, inversion de la gravité*

Invisibilité naturelle. Un vidien dans des ténèbres absolues est considéré comme invisible aux yeux des créatures se reposant sur la vision normale ou la vision dans le noir.

ACTIONS

Attaques multiples. Le vidien porte 4 attaques de tentacules.

Filament. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 10 (1d8 + 6) dégâts tranchants plus 11 (2d10) dégâts nécrotiques.

Explosion nécrotique (Recharge 5–6). Le vidien provoque une explosion d'énergie nécrotique dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur lui. Les créatures prises dans la sphère subissent 35 (10d6) dégâts nécrotiques, la moitié seulement si elles réussissent un jet de sauvegarde de Constitution DD 17.

Vif ravageur gnoll

Ce coureur est un tourbillon moucheté, un gnoll qui sprinte en ricanant, hache levée. Il file à toute allure, son arme luisant sous le soleil.

Avec la crinière hirsute et le pelage moucheté caractéristiques de tous les gnolls, le vif ravageur se fond dans le reste de sa tribu. Seule la lueur d'intelligence qui brille dans son regard avertit qu'il existe une différence mortelle avant qu'il se déchaîne dans une explosion de violence.

Pillages éclair. Les vifs ravageurs sont un fléau des routes commerciales traversant le territoire de leur tribu. Comme tous les gnolls, ils sont redoutables au combat, mais ils possèdent une autre qualité qui suscite l'envie des autres pillards : ils sont capables de déterminer au premier coup d'oeil quels sont les biens les plus précieux dans le chargement d'un dromadaire ou d'un chariot, sans avoir à fouiller, peser ou évaluer la marchandise. Leur capacité à frapper une caravane, s'emparer des objets les plus précieux et se retirer en un éclair n'a pas d'égale.



VIF RAVAGEUR GNOLL

Humanoïde (gnoll) de taille Moyenne, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (chemise de mailles)
Points de vie 58 (9d8 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	8 (−1)	12 (+1)	9 (−1)

Compétences Athlétisme +5, Perception +5
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15
Langue gnoll
Dangerosité 3 (700 PX)

Harcèlement. Si le gnoll attaque deux créatures lors d'un même tour, la première est désavantagée sur ses jets d'attaque jusqu'à la fin de son prochain tour.

Course éclair. Le gnoll peut se précipiter ou se désengager par une action bonus.

Tactique de meute. Le gnoll est avantagé sur les jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés non neutralisé se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle.

ACTIONS

Attaques multiples. Le gnoll fait une attaque de morsure et deux de hache d'armes.

Hache d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants ou 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

VIL BARBIER (SIABHRE)



Un personnage pâle et rachitique, vêtu d'un tablier de cuir noir et de fins gants ébène sourit depuis les ombres. Sa bouche garnie de dents effilées comme des aiguilles et le vilain rasoir droit pendu à sa ceinture indiquent clairement que ses ennemis feraient bien de hâter le pas.

Les vils barbiers sont des fées unseelies sadiques qui se déplacent dans l'ombre pour exécuter leurs sanglants et maléfiques dessins. Ces fées insidieuses sont appelées barbiers à cause de leur inquiétant rasoir et de leur tendance à trancher la gorge de leurs victimes. Elles rôdent dans les lieux sombres et sinistres, comme les ruelles et les cimetières abandonnés plongés dans l'ombre.

Bourreaux féeriques. Dans les cours féeriques, les vils barbiers sont appelés siabhres (prononcer chi-avh-re) et sont des créatures inconstantes. Les seigneurs et dames féeriques les envoient punir ceux qui les ont offensés et recourent à leur cruauté et leur ruse pour écrire des messages dans la peau et le sang. Au mieux, les barbiers scarifient ceux qui ont parlé en mal des fées, les gens ayant blessé ou tué une fée ayant de grandes chances d'être saignés lentement. Certaines de ces exécutions se font plus ou moins en public, bien que dans certains cas, la victime soit enchantée pour rester invisible le temps que le siabhre accomplisse sa sanglante besogne.

Guerriers insaisissables. Le vil barbier profite souvent de sa capacité à passer d'une ombre à l'autre pour voler l'arme d'une victime et s'en servir contre elle avec une redoutable efficacité. Quand un vil barbier empoigne une créature, celle-ci est à la merci des armes vicieuses et souillées de ce dernier qui apprécie tout particulièrement le combat au corps à corps.

Assassins et émissaires. Les vils barbiers fréquentent souvent les guenaudes et se rendent là où ces vieilles biques ne le peuvent, en tant qu'émissaires et assassins. Certains sages supposent que les vils barbiers sont des envoyés de la Reine de la nuit et de la magie ou de la Reine des sorcières. Les informations sur les siabhres sont rares : la plupart des aventuriers qui les rencontrent ne vivent pas assez longtemps pour partager leurs connaissances, ni même pour voir le barbier nettoyer leur sang sur sa lame à coups de langue.

VIL BARBIER

Fée de Petite taille, chaotique mauvaise

Classe d'armure 15 (armure de cuir)

Points de vie 28 (8d6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +3, Discrétion +6

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques qui ne sont pas plaquées argent ou faite de fer froid

Immunité contre l'état terrorisé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues commun, gobelin, sylvestre, umbral

Dangerosité 2 (450 PX)

Trancheur rapproché. Le vil barbier est avantagé sur les jets d'attaque contre les créatures se trouvant dans le même emplacement que lui.

Rapidité inhumaine. Le vil barbier peut faire deux actions bonus à son tour, au lieu d'une seule. Elles doivent être différentes, il ne peut pas faire la même deux fois dans un même tour.

Invasif. Le vil barbier peut entrer dans l'emplacement d'une créature hostile (quelle que soit sa taille), le traverser ou même y rester sans subir de malus.

Fuite agile. Le vil barbier peut effectuer l'action se désengager ou se cacher par une action bonus à chacun de ses tours.

Chaparder. Le vil barbier peut faire l'action utiliser un objet ou faire un test de Dextérité (Escamotage) par une action bonus.

Pas de l'ombre. Par une action bonus, le vil barbier peut se téléporter par magie d'une zone de faible lumière ou de ténèbres qu'il occupe actuellement vers une autre zone de faible lumière ou de ténèbres située dans son champ de vision et dans un rayon de 24 mètres. L'équipement qu'il porte ou transporte se déplace avec lui. Le barbier est avantagé lors de la première attaque de corps à corps qu'il effectue avant la fin du tour.

ACTIONS

Attaques multiples. Le vil barbier fait deux attaques avec son rasoir droit.

Rasoir droit. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d4 + 4) dégâts tranchants.

Coupure souillée. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 mètre, une créature empoignée par le vil barbier, neutralisée ou entravée. *Touché :* 6 (1d4 + 4) dégâts tranchants plus 7 (2d6) dégâts nécrotiques. La victime de l'attaque et ses alliés qui voient l'attaque doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15, sans quoi ils sont terrorisés pendant 1d4 rounds.

Vila

Ces belles et minces jeunes femmes chevauchent de grands daims. Elles ont des cheveux couleur d'herbe de printemps, une peau aux teintes de bois poli et des yeux aussi gris qu'un orage menaçant.

Cousines des dryades. Les vilas sont apparentées aux dryades. Comme elles, elles protègent les grandes forêts.

Exiger un serment. Là où les dryades enjôlent les gens pour atteindre leurs objectifs, les vilas menacent et contraignent. Elles exigent que les intrus prêtent serment et les obligent férocement à le respecter. Une vila adore mettre la vertu des voyageurs à l'épreuve et tourmenter les gens cruels et peu charitables à coup de mauvais temps et de malchance. Les aventuriers particulièrement odieux peuvent souffrir de malchance pendant des mois si un groupe de vilas danse en silence autour de leur camp chaque nuit.

Chasser en meute. Il est rare qu'une vila voyage ou chasse seule ; elle se trouve souvent en compagnie d'alséides, de loups, de wampus félines ou de daims. Elle combat parfois montée sur un daim rapide, pour faciliter sa fuite si les choses tournent mal.

VILA

Fée de taille Moyenne, loyale neutre

Classe d'armure 15

Points de vie 77 (14d8 + 14)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	20 (+5)	13 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +4, Sag +5, Cha +6

Compétences Discrétion +8, Dressage +8, Intimidation +6, Perception +8, Perspicacité +5

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 18

Langues commun, sylvestre, télépathie à 18 m (bêtes seulement)

Dangerosité 5 (1 800 PX)

Danse du malchanceux (1/jour). Une vila qui danse pendant 1 heure crée un cercle des fées fait de petits champignons gris. Il persiste sept jours et fait 15 mètres de diamètre par vila participant à la danse. Les créatures autres que les vilas qui s'endorment (y compris par magie) au sein de ce cercle sont désavantagées sur les tests de compétence pendant 24 heures à partir du moment où elles se réveillent.

Rapidité de la forêt. Dans un environnement forestier, la vila reçoit un bonus de +4 aux tests d'initiative.

Fusion forestière. Une vila peut fusionner avec n'importe quel arbre de sa forêt aussi longtemps qu'elle le désire, comme avec le sort *fusion dans la pierre*.

Incantation innée. La vila utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14). Elle peut lancer les sorts suivants sans composantes matérielles :

3/jour : *sommeil*

1/semaine : *contrôle du climat*

ACTIONS

Attaques multiples. Une vila fait deux attaques à l'épée courte ou deux attaques à l'arc court.

Épée courte +1. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (1d6 + 6) dégâts perforants.

Arc court +1. *Attaque d'arme à distance :* +9 pour toucher, portée 24/96m, une cible. *Touché :* 9 (1d6 + 6) dégâts perforants.

Fasciner (1/jour). Quand la vila chante, les créatures qui l'entendent et se situent dans un rayon de 18 mètres autour d'elle doivent réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 14, sans quoi elles sont étourdies pendant 1d4 rounds. Celles qui réussissent leur jet sont immunisées contre le chant de cette vila pendant 24 heures.

Chant de la forêt (1/jour) : La vila peut appeler par magie 2d6 loups ou 2 wampus félines. Les créatures appelées arrivent en 1d4 rounds. Elles se comportent en alliées de la vila et obéissent aux ordres parlés qu'elle leur donne. Elles restent une heure ou jusqu'à ce que la vila meure ou jusqu'à ce qu'elle les renvoie par une action bonus.



LES VILAS DE MIDGARD

Les vilas sont les servantes de Baba Yaga, qui ne les renie pas. Elle a de nombreuses filles, toute une nation à ses ordres, mais elle les mobilise rarement. Cependant, quand cela se produit, ses enfants obéissantes répondent à son appel par centaines. Elles vivent, entre autres, dans les profondeurs de la forêt de Margreve et du Bois-Fantôme, et se montrent assez amicales envers les filles de Perun.

Voile-de-givre

« Ils ont commencé par les chiens de traîneau et, plus tard, l'écorcheur de phoques chargé de les garder. Nous avons entendu un cri de surprise étouffé résonner dans le vent et c'est alors que nous les avons trouvés... ils étaient étendus sur la glace, gelés et rigides, de la nourriture pour corbeaux. La fois suivante, nous nous sommes cachés, aux aguets. C'est alors que nous les avons vus flotter dans le vent comme des cerfs-volants. Des volutes de neige qui ne se dispersaient pas, des fronts de flocons de neige gonflés comme des voiles de navire et qui se déplaçaient avec une intention sinistre... Des « manteaux de mort », nous a indiqué notre guide skraeling. »

Ballottés dans les airs par les tempêtes de neige, ces silencieux tueurs ont l'apparence de toiles d'araignées couvertes de délicats cristaux de glace. Il s'agit de plantes semi-conscientes qui se sont adaptées au froid sans merci du Nord.

Manteau de mort. Les voiles-de-givre ont un corps qui ressemble à un filet, dont les intersections sont composées de nodules plats en forme de flocons de neige. Ils ont également de longues queues de fibres transparentes. Ces vrilles arachnéennes flottent derrière eux dans le vent, prêtes à attraper et enchevêtrer la première créature à sang chaud qu'elles détectent.

À la recherche de chaleur. Chacun des nodules en forme d'étoile contient des organes sensoriels grossiers, capables de détecter le souffle des créatures vivantes et de diriger la toile flottante dans cette direction.

Spores spirituelles. Les chamans du nord s'extasient devant la danse des voiles-de-givre quand ceux-ci sont éclairés par une aurore boréale, et ils estiment qu'il s'agit d'un grand présage. En faisant très attention, ces chamans récoltent parfois des voiles-de-givre afin de récupérer leurs spores-épines gelées qui, une fois qu'ils les ont fait fondre sur leur langue, leur confèrent de puissantes visions du monde des esprits.

VOILE-DE-GIVRE

Plante de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 16

Points de vie 67 (9d8 + 27)

Vitesse 3 m, vol (variable ; voir le trait porté par le vent)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	20 (+5)	16 (+3)	1 (–5)	11 (+0)	1 (–5)

Compétence Discrétion +7

Vulnérabilité aux dégâts de feu

Résistance aux dégâts contondants et perforants issus d'armes non magiques

Immunité contre les dégâts de froid

Immunité contre les états aveuglé, charmé, assourdi, terrorisé, à terre

Sens vision aveugle 30 m, Perception passive 10

Langues —

Dangerosité 4 (1 100 PX)

Acide réfrigérant. La brume acide que dégage un voile-de-givre est capable de réduire la chair et les matières organiques en nutriments qu'il peut absorber. Les créatures qui frappent un voile-de-givre avec une arme de corps à corps sans portée ou avec une attaque à mains nues subissent 4 (1d8) dégâts d'acide.

Faux-semblant. Quand un voile-de-givre est immobile, il est impossible de le distinguer d'une formation naturelle de givre ou de glace.

Porté par le vent. Quand il est porté par le vent, un voile-de-givre peut voler à une vitesse de 9 mètres. S'il s'agit d'un vent fort, cette vitesse est de 18 mètres.

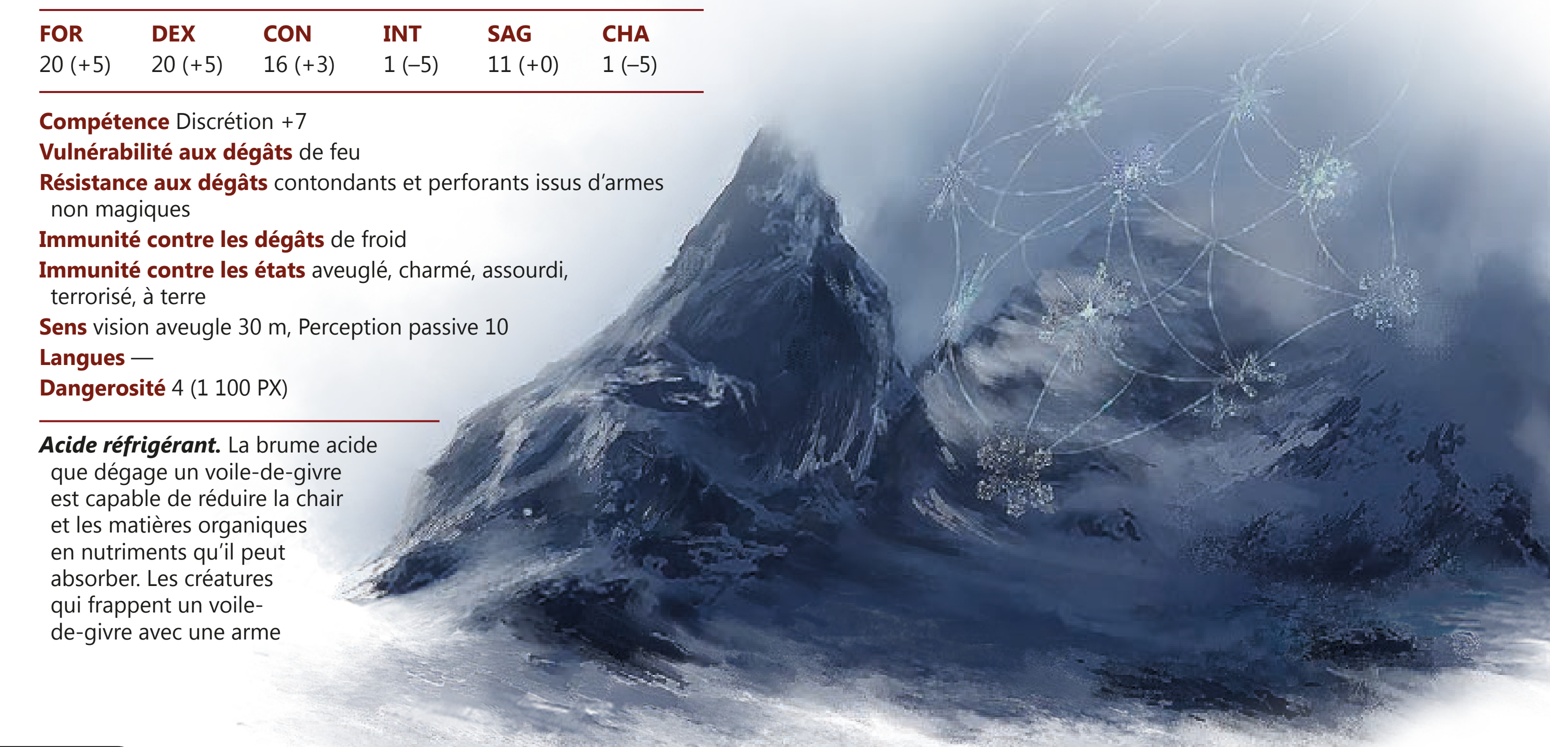
ACTIONS

Attaques multiples. Le voile-de-givre fait trois attaques de filament.

Filament. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d8 + 5) dégâts contondants. Si deux filaments touchent la même cible lors d'un même tour, celle-ci est enveloppée.

Enveloppement. Quand un voile-de-givre s'enroule autour d'une créature de taille Moyenne ou inférieure, celle-ci subit 14 (2d8 + 5) dégâts contondants plus 13 (3d8) dégâts d'acide et elle se trouve dans l'état empoigné (évasion DD 15). La cible subit également 9 (2d8) dégâts contondants et 13 (3d8) dégâts d'acide à la fin de chacun de ses tours tant qu'elle est empoignée par le voile-de-givre. Un voile-de-givre ne peut pas attaquer tant qu'il enveloppe une créature. Tous les dégâts reçus par le voile-de-givre sont partagés équitablement avec la créature qu'il enveloppe, à l'exception des dégâts tranchants et psychiques, qui n'affectent que le voile-de-givre.

Spores spirituelles (recharge 6). Quand ils sont en détresse, les voiles-de-givre relâchent autour d'eux un nuage de 3 mètres d'arête de spores psychotropes. Les créatures qui se trouvent prises dans ce nuage doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 contre le poison ou se trouver en proie à des hallucinations, comme si elles étaient sous l'effet du sort *confusion*, pendant 1d3 rounds.



Wampus féline

Une jeune femme aux cheveux aile de corbeau remonte à la surface de l'eau et fredonne une chanson tout en nageant. Elle a un corps de puma et son doux chant se change en rugissement de rage dès qu'elle aperçoit une proie.

Les wampus félines sont toutes nées d'une antique malédiction chamanique. Les chamans des trolls, des orcs, des gobelins et des humains se prétendent tous capables de changer les pratiquants de la magie interdite en wampus félines.

Dans les rivières forestières. La wampus féline rôde sur les berges des cours d'eau forestiers et utilise sa magie pour dissimuler sa véritable apparence et attirer des victimes sans méfiance au bord de l'eau. Elle aime tout particulièrement s'en prendre aux nageurs et à ceux venus chercher de l'eau.

Haine du sacré. La wampus féline préfère se nourrir d'humanoïdes intelligents mâles, mais elle éprouve une haine particulière à l'égard des hommes saints, quels qu'ils soient. En revanche, elle ne tue pas les femmes, à moins d'être provoquée ou sur le point de mourir de faim. La wampus féline peut même temporairement se lier d'amitié avec une femme rencontrant des difficultés avec un homme, bien que cette amitié dure d'ordinaire seulement tant que leur ennemi mutuel est en vie. On dit que certaines sorcières ont obtenu la confiance d'une wampus et l'ont gardée en leur compagnie.

Rassemblement au marais. Les feux follets et les fangeux adorent travailler de concert avec les wampus félines : les feux follets modifient leur lumière pour passer pour des torches ou des chandelles vacillantes et illuminer le félin déguisé pour appâter leurs victimes et prêtent assistance à la wampus lorsque le combat éclate. Les fangeux inventent une histoire pour attirer les voyageurs dans le marais quand le soir tombe et les abandonnent ensuite.

WAMPUS FÉLINE

Créature monstrueuse de taille Moyenne, chaotique neutre

Classe d'armure 14
Points de vie 58 (9d8 + 18)
Vitesse 12 m, escalade 6 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	18 (+4)	15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences Persuasion +5, Supercherie +5
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langue commun
Dangerosité 1 (200 PX)

Animosité focalisée. La wampus féline est avantagée lors des attaques au corps à corps contre un individu de sexe masculin qu'elle a vu utiliser la magie divine ou brandir un symbole sacré.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée de la wampus féline est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13). Elle peut lancer les sorts suivants sans composantes matérielles :

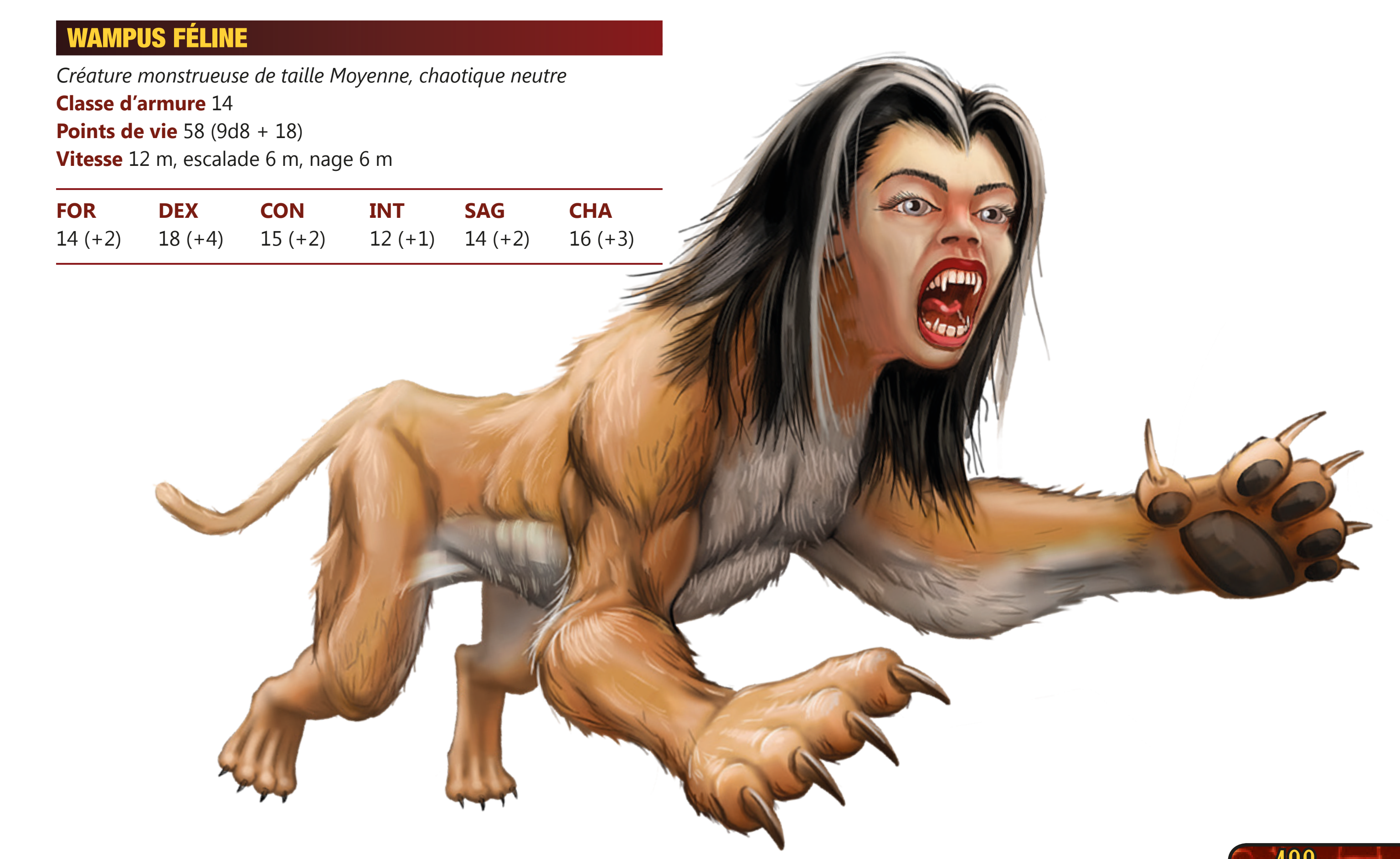
À volonté : *déguisement* (apparence d'humaine), *main du mage*
2/jour : *maléfice*

Résistance à la magie. La wampus féline est avantagée lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Miaulement (Recharge 5–6). Les créatures intelligentes situées dans un rayon de 18 mètres autour de la wampus et à même de l'entendre doivent faire un jet de sauvegarde de Charisme DD 13. Celles qui échouent trouvent le miaulement très agréable et attirant, la wampus est donc avantagée sur les tests de Charismes à leur encontre pendant 1 minute. Elles ne peuvent pas attaquer la wampus avant la fin de cette durée, à moins d'être blessées pendant ce temps.



Wyrm des sables



Les ornements osseux sur le dos du wyrm des sables imitent les os blanchis d'une créature du désert, mais sont en réalité faits d'un mélange d'os et d'écailles.

Dissimulé dans le sable. Ces lézards cornus et léthargiques aux écailles jaunies passent la majeure partie de leur vie sous terre, en embuscade sous les sables du désert, leur long cou, leur corps et leur queue épineuse enfouis sous la surface, ne laissant dépasser que les immenses os irréguliers qui ornent leur dos. Ces excroissances ressemblent tellement à une cage thoracique blanchie par le soleil qu'elles attirent les oiseaux charognards... et les voyageurs trop curieux. Quand une proie s'aventure entre ces « côtes », les deux rangées d'os du wyrm des sables se referment sur elle. Une fois la victime entravée, le wyrm la paralyse à coups de dard répétés avant de l'emporter au loin.

Lent et léthargique. Le wyrm des sables passe parfois des semaines à attendre dans une sorte de torpeur rappelant l'hibernation avant que des bruits de pas le préviennent qu'un repas approche. Il conserve les proies en excès dans un antre souterrain pour parer aux semaines de disette et n'hésite pas à manger des charognes s'il n'a pas de viande fraîche à disposition. Si le combat tourne mal pour le wyrm, il se retire dans son antre en emportant sa proie paralysée.

Des drakes particuliers. Les wyrms des sables ont probablement évolué à partir des drakes ou des vouivres plutôt que des véritables dragons. Leur anatomie indique qu'ils devaient au départ être des créatures à quatre membres et que leurs pattes avant sont un ajout récent à leur physionomie. Les os de leur dos étaient peut-être autrefois des ailes, ce qui ferait de ces wyrms les descendants de reptiles ailés primordiaux ayant migré dans le désert.

WYRM DES SABLES

Dragon de Grande taille, non-aligné

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 142 (15d10 + 60)

Vitesse 6 m, fouissement 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	12 (+1)	18 (+4)	5 (–3)	13 (+1)	8 (–1)

Compétences Perception +7, Discrétion +4

Sens vision dans le noir 18 m, perception des vibrations 36 m, Perception passive 17

Dangerosité 6 (2 300 PX)

Piège osseux. Quand le wyrm des sables est sous terre avec ses excroissances osseuses à l'air libre, il peut les refermer sur une créature de Grande taille, deux de taille Moyenne ou quatre de Petite taille ou inférieure qui se trouvent juste au-dessus de lui. Chaque créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, sans quoi elle est entravée. Une créature entravée peut dépenser une action pour faire un test de Force DD 15 pour se libérer ou libérer une autre créature entravée, mettant fin à l'effet si elle réussit. Une créature entravée par ce trait se déplace avec le wyrm des sables. L'attaque de dard du wyrm est avantagée contre les créatures entravées par ce trait.

ACTIONS

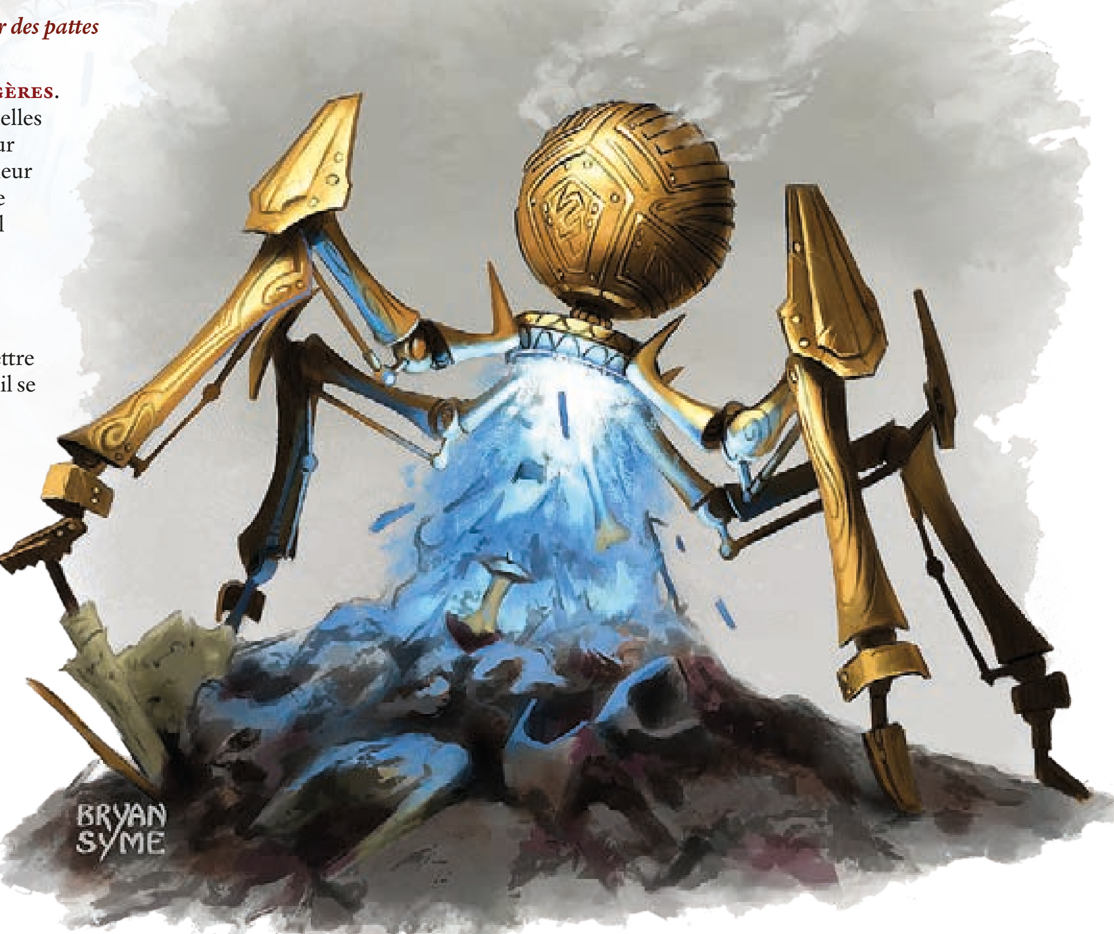
Attaques multiples. Le wyrm des sables porte une attaque de morsure et une attaque de dard. Il peut remplacer la morsure par un coup de corne.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 12 (2d6 + 5) dégâts perforants.

Coup de corne. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 11 (1d12 + 5) dégâts perforants.

Dard. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 12 (2d6 + 5) dégâts perforant plus 24 (7d6) dégâts de poison, ou la moitié des dégâts de poison sur un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 réussi. Si les dégâts de poison réduisent les points de vie de la cible à 0, elle est stable, mais empoisonnée et paralysée pendant 1 heure. La récupération de points de vie ne met pas un terme à l'empoisonnement ni à la paralysie.

Xanka



Ce petit globe métallique gambade sur des pattes aux nombreuses articulations.

Créatures artificielles ménagères. Les xankas sont des créatures artificielles créées par des bricoleurs gnomes pour nettoyer les ateliers désordonnés de leur maître. Ils sont généralement faits de cuivre, de laiton ou de bronze, mais il en existe aussi en or, en argent et en platine pour les demeures des nobles et des riches marchands.

Le xanka n'est pas conçu pour se battre : son instinct lui dicte de se mettre à l'abri en cas de danger. Cependant, il se défend s'il est acculé.

Obéir aux ordres. La créature artificielle obéit uniquement aux ordres simples liés à l'élimination des déchets. Elle communique avec ses semblables, mais personne ne sait comment.

Absorber la matière. Quand le corps globuleux du xanka touche un matériau, il l'absorbe et le fractionne pour en tirer de l'énergie, ce qui lui permet de chercher d'autres matériaux à absorber. Les gnomes s'en servent pour garder leurs rues et leurs salles communes bien propres. Le xanka peut absorber une quantité de matière égale à la moitié de son corps toutes les 6 secondes, mais cette absorption et cette conversion en énergie ne modifient pas sa corpulence.

De nature artificielle Le xanka n'a pas besoin de respirer, manger, boire ni dormir.

XANKA

Créature artificielle de Petite taille, non alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 18 (4d6+4)

Vitesse 7,50 m, escalade 4,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	4 (-3)	10 (+0)	7 (-2)

Immunité contre les états charmé, épuisé, terrorisé, paralysé, empoisonné

Sens vision aveugle 36 m, Perception passive 10

Langues comprend les langues de son créateur, mais ne peut pas parler

Dangerosité 1/4 (50 PX)

Armes magiques Les attaques d'arme du xanka sont magiques.

Ingestion d'armes Quand le xanka se fait toucher par une arme de corps à corps et que le jet final une fois ajusté est de 19 ou moins, l'arme subit un malus permanent de -1 aux jets de dégâts après avoir infligé ceux de cette attaque. Si le malus atteint -5, l'arme est détruite. Même les armes magiques sont soumises à cet effet.

ACTIONS

Absorber *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8+2) dégâts de force, le xanka récupère un nombre de points de vie égal aux dégâts causés par cette attaque. De plus, si cette attaque touche une créature vivante, cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12, sans quoi une plaie béante s'ouvre et lui inflige 2 (1d4) dégâts nécrotiques à la fin de chacun de ses tours jusqu'à ce qu'elle soit guérie par magie ou avec un test d'Intelligence (Médecine) DD 10. Si la créature qui rate ce jet de sauvegarde porte une armure ou un bouclier, elle peut éviter les dégâts nécrotiques en choisissant à la place de réduire définitivement la CA de son armure ou de son bouclier de 1.

Xhkarsh

Cette créature aux allures de mante observe le monde de ses nombreuses rangées d'yeux et frappe ses ennemis avec ses griffes tranchantes et ses barbillons dégoulinant de venin.

Voyageurs dimensionnels Les xhkarshs sont des êtres clandestins venus d'un autre cycle cosmique. Leurs outils et leurs armures sont incompréhensibles pour les créatures de cette réalité (et peut-être même incompatibles avec elles).

Modifier le destin. Les xhkarshs utilisent leurs pouvoirs de modification du destin pour changer les histoires personnelles et manipuler le destin des mortels comme des marionnettistes. Ils réalignent ainsi l'univers sur leurs propres objectifs ésotériques, quels qu'ils soient, car eux seuls les connaissent.

Ennemi des sorcières de l'écheveau. Les sorcières de l'écheveau et les valkyries sont d'éternelles ennemies des xhkarshs qu'elles accusent de pervertir le bon déroulement du destin, aussi bien pour les grands héros que pour les gens du commun.

XHKARSH

Aberration de Grande taille, neutre mauvaise

Classe d'armure 19 (armure naturelle et mystique)

Points de vie 133 (14d10 + 56)

Vitesse 15 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	15 (+2)

Jet de sauvegarde Cha +5

Compétences Discrétion +8, Intuition +6, Perception +6

Sens vision dans le noir 18 m, perception des vibrations 36 m, Perception passive 16

Langues commun, commun des profondeurs, profond

Dangerosité 8 (3 900 PX)

Saisir un fil du destin. Le xhkarsh vise une créature dont il a déjà corrompu le destin située dans un rayon de 1,50 mètre. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 15, sans quoi une portion de la conscience du xhkarsh s'installe dans son corps. La cible contrôle toujours sa personne, mais le xhkarsh peut contrôler ses actions pendant 1 minute par jour et modifier ses souvenirs par une action bonus (comme s'il utilisait le sort *modification de mémoire* DD 15). La cible ignore la présence du xhkarsh, mais peut faire un test de Sagesse (Perspicacité) DD 18 une fois par 24 heures pour le remarquer. L'effet persiste jusqu'à ce le xhkarsh y mette un terme ou que le destin de la cible soit restauré avec *dissipation du mal et du bien* ou une magie similaire. La victime est immunisée contre cet effet pendant 24 heures quand elle réussit un jet de sauvegarde contre lui et après que l'effet s'est terminé, pour une raison ou une autre. Un xhkarsh peut tenir jusqu'à quatre fils du destin à la fois.

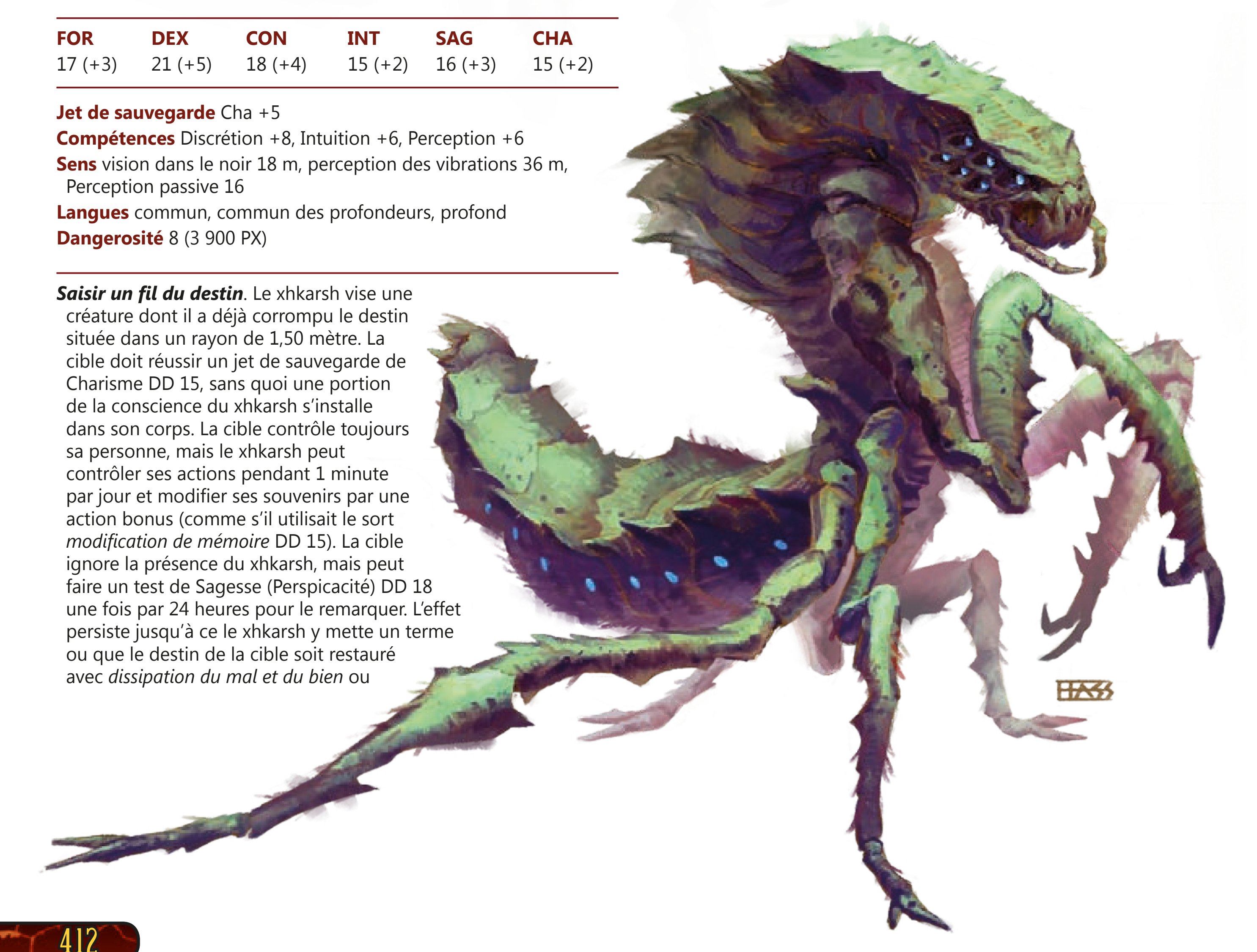
Invisibilité. Le xhkarsh est invisible jusqu'à ce qu'il attaque ou lance un sort, ou jusqu'à ce que sa concentration se rompe. L'équipement que le xhkarsh porte et transporte devient aussi invisible que lui.

ACTIONS

Attaques multiples. Le xhkarsh fait deux attaques de griffe et deux attaques de dard.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6+5) dégâts tranchants.

Dard. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 12 (2d6+5) dégâts perforants. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 15 ou voir son destin se corrompre. Dans ce cas, elle est désavantagée lors des tests et jets de sauvegarde de Charisme et immunisée contre les sorts et effets de divination qui permettent de sentir les émotions ou de lire dans les pensées. On peut restaurer le destin de la cible avec le sort *dissipation du mal et du bien* ou une magie similaire.



Ychen bannog

Les ychen bannogs sont d'énormes créatures aux allures de taureau, avec une épaisse fourrure laineuse et de grandes cornes aussi impressionnantes qu'un bélier de siège divin. Ils mesurent 12 mètres au garrot et pèsent des centaines de tonnes. Malgré leur taille impressionnante, ces gigantesques créatures sont de paisibles nomades des plaines où leurs beuglements s'entendent à des kilomètres à la ronde.

Les animaux les plus forts du monde. Les légendes se sont bâties sur leur robuste dos. Capable de tracter 670 tonnes (ou d'en porter 134 sur son dos), l'ychen bannog est la plus puissante des bêtes de somme du monde connu. Un ychen bannog domestiqué peut transporter des communautés entières, ou même de petits châteaux. Un nain disposant d'un ychen bannog peut creuser d'énormes lits de rivière, tirer de gigantesques pierres et redessiner des vallées entières sans mal.

Engins de guerre. Les géants présentent une affinité particulière avec les ychen bannogs. En temps de guerre, il leur arrive de construire une plate-forme de siège sur leur dos, disposant ainsi d'un excellent moyen de transport pour de petites armées de géants. Heureusement, les ychen bannogs sont si rares que la vue d'un seul d'entre eux sur un champ de bataille donne une histoire racontée pendant des générations.

Plus fort que le tonnerre. Un ychen bannog furieux peut beugler si fort que les pierres se brisent et les murs s'écroulent.

YCHEN BANNOG

Bête de taille Gigantesque, non alignée

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 231 (14d20+84)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
28 (+9)	10 (0)	23 (+6)	3 (-4)	12 (+1)	10 (+0)

Résistance aux dégâts contondants

Immunité contre l'état épuisé

Sens Perception passive 11

Langues —

Dangerosité 11 (7 200 PX)

Cornes affûtées. L'ychen bannog inflige trois fois les dés de dégâts lorsqu'il réussit un coup critique avec une attaque de coup de corne.

Créature pacifique. L'ychen bannog déteste se battre et préfère fuir le combat. S'il ne peut pas, il attaque un ennemi ou un obstacle pour se frayer un chemin vers la sécurité. Un cavalier ou un dresseur monté sur un ychen bannog ou à pied à côté peut utiliser une action pour faire un test de Sagesse (Dressage) DD 16. S'il le réussit, l'ychen bannog se déplace et attaque comme demandé. S'il échoue, la bête prend la fuite. Le dresseur ou le cavalier doit maîtriser Dressage pour tenter le test.

Renversement. Lorsque l'ychen bannog exécute l'action se précipiter, il peut traverser l'emplacement d'une créature de Grande taille ou inférieure, en traitant la case qu'elle occupe comme un terrain difficile. Il peut faire une attaque de pas pesant par une action bonus lorsqu'il traverse l'espace qu'occupe la créature.

ACTIONS

Attaques multiples. L'ychen bannog fait une attaque de coup de corne et une de pas pesant.

Coup de corne. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 27 (4d8+9) dégâts perforants.

Pas pesant. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 31 (4d10+9) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 21, sans quoi elle tombe à terre.

Beuglement destructeur (Recharge 5-6). L'ychen bannog pousse un beuglement terrifiant qui s'entend jusqu'à 15 kilomètres à la ronde. Les structures et les objets à l'abandon dans un cône de 18 mètres subissent 55 (10d10) dégâts de tonnerre. Les créatures dans le cône subissent 27 (5d10) dégâts de tonnerre et sont assourdies pendant 1 heure. Elles subissent la moitié des dégâts seulement et ne sont pas assourdies si elles réussissent un jet de sauvegarde de Consitution DD 18.



Zaratan

L'un des rochers frémit et s'élève soudain hors de l'eau. Un grand œil s'ouvre sur le flanc de ce qui ne semblait qu'un roc et une sorte d'énorme bec s'ouvre au niveau de l'écume.

Un récif insulaire. Le zaratan est une tortue de mer d'une taille impossible, si grande qu'un écosystème entier s'est développé sur sa gigantesque carapace rocheuse. Il se laisse dériver au gré des chauds courants océaniques ou se repose sur un banc de sable. On les confond souvent avec de petites îles tropicales. La tête de la tortue mesure plus d'une trentaine de mètres de diamètre et ressemble à un énorme rocher. Sa carapace s'orne d'une crête semblable à une haute colline en son centre, et ses nageoires de près de soixante mètres de long passent souvent pour des récifs.

Un sommeil éternel. Le zaratan passe ses milliers d'années d'existence à somnoler. Il se laisse dériver à la surface de l'océan, la gueule entrouverte, avalant par réflexe les créatures de belle taille cherchant à explorer cette « caverne ». Il dort des siècles d'affilée. Le zaratan connaît des secrets oubliés de tous, mais pour les partager, il faut arriver à le réveiller et à discuter avec lui.

Plongeurs des profondeurs. Le réveil d'un zaratan est une dangereuse entreprise, car si la tortue est blessée assez sévèrement pour se réveiller, elle plonge généralement de suite vers les profondeurs abyssales. Il arrive alors que le zaratan communique avec d'autres races océaniques comme les profonds, les sahuagins ou les aboleths.

ZARATAN

Créature monstrueuse (titan) de taille Gigantesque, non alignée

Classe d'armure 25 (armure naturelle)

Points de vie 507 (26d20+234)

Vitesse 3 m, nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	3 (-4)	28 (+9)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +8, Sag +8, Cha +8

Résistance aux dégâts de feu, de foudre, de tonnerre ; contondants, perforants, tranchants

Immunité contre les dégâts de froid, de poison

Immunité contre les états empoisonné, paralysé, terrorisé

Sens vision aveugle 36 m, Perception passive 10

Langue aquatique

Dangerosité 26 (90 000 PX)

Carapace renforcée. Le zaratan ignore les attaques portées contre sa carapace, à moins que l'une d'elles ne lui inflige au minimum 30 points de dégâts. Cette aptitude ne fonctionne pas contre les attaques portées contre sa tête ou ses nageoires.

Respiration infinie. Le zaratan respire à l'air libre, mais il peut retenir son souffle pendant des années.

Faux-semblant. Tant que le zaratan reste immobile à la surface de l'océan (bien qu'il dérive), il est impossible de le différencier d'un îlot.

Monstre assiégeur. Le zaratan inflige des dégâts doublés aux objets et structures.

ACTIONS

Attaques multiples. Le zaratan fait une attaque de morsure et deux de nageoire.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +18 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 26 (3d10+10) dégâts perforants et la cible est empoignée (DD 20 pour fuir). La cible est entravée et le zaratan incapable d'en mordre une autre tant que l'empoignade se poursuit.

Nageoires. *Attaque d'arme au corps à corps :* +18 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 19 (2d8+10) dégâts contondants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 26, sans quoi elle est repoussée sur 3 mètres à l'opposé du zaratan.

Engloutir. Le zaratan fait une attaque de morsure contre une créature de Très Grande taille ou inférieure qu'il empoigne. S'il la réussit, la cible subit 26 (3d10+10) dégâts perforants et se fait engloutir. L'empoignade se termine. Une créature engloutie est aveuglée et entravée, mais bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets venant de l'extérieur du zaratan. Une créature engloutie subit 28 (8d6) dégâts d'acide au début de chaque tour du zaratan. Ce dernier n'a pas de limite au nombre de créatures qu'il peut engloutir.

S'il subit 40 points de dégâts ou plus lors du même tour d'une créature qu'il a avalée, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 à la fin de ce tour, sans quoi il régurgite toutes les créatures englouties, qui tombent à terre dans une case située dans un rayon de 3 mètres autour du zaratan. Si le zaratan meurt, les créatures englouties ne sont plus entravées et peuvent s'enfuir en dépensant 9 mètres de déplacement. Elles ressortent à terre.

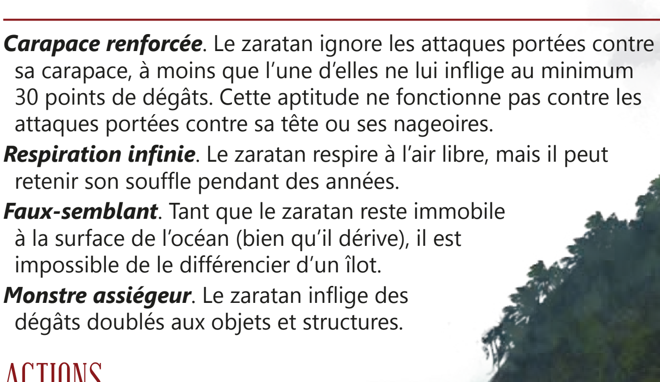
ACTIONS LÉGENDAIRES.

Le zaratan peut faire trois actions légendaires, parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, le zaratan récupère les actions légendaires dépensées.

Déplacement. Le zaratan se déplace de la moitié de sa vitesse au maximum.

Balayage. Le zaratan fait une attaque de nageoire.

Dévorer (2 actions). Le zaratan fait une attaque de morsure ou utilise engloutir.





Zimwi

Cet humanoïde dégingandé aux mouvements rapides possède de longs bras terminés par des griffes vicieuses et une mâchoire qui s'ouvre incroyablement grand.

Aussi rapide qu'un cheval. Lointain cousin des trolls, le rapide et agile zimwi est un fléau des régions méridionales. Toujours affamé et acariâtre, aussi rapide qu'un cheval au galop, c'est un solitaire capable d'attaquer des caravanes entières.

Tenaillé par la faim. La plupart de ses attaques sont dictées par la faim. L'estomac du zimwi est plus grand que son corps, car il se prolonge dans un espace extradimensionnel et la sensation de vide stomacal le rend fou, comme s'il mourait de faim. À cause de cela et de son intelligence très réduite, il ne se rend pas compte de l'évolution de la bataille. Pour lui, perdre veut juste dire qu'il n'a pas mangé. Tant qu'il a de quoi se repaître, il continue de combattre et se sent victorieux jusqu'à ce que toutes ses proies soient mortes ou qu'il périsse.

Estomac sans fond. Des artisans-mages ont découvert comment transformer l'estomac d'un zimwi en récipient extradimensionnel semblable à un *sac sans fond*. Si quelqu'un utilise un estomac de zimwi pour créer un tel objet, le coût des matériaux est réduit de moitié.



ZIMWI

Géant de taille Moyenne, chaotique mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 76 (9d8+36)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	18 (+4)	19 (+4)	6 (-2)	9 (-1)	7 (-2)

Compétences Perception +1

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langue géant

Dangerosité 4 (1 100 PX)

Actions

Attaques multiples : Le zimwi fait une attaque de griffe et une attaque de morsure.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8+4) dégâts perforants. Si la cible qu'empoigne le zimwi est une créature de taille Moyenne ou inférieure, elle est engloutie et l'empoignade se termine. Une fois engloutie, elle est aveuglée et entravée, bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets venant de l'extérieur du zimwi et subit 14 (4d6) dégâts d'acide au début de chaque tour du zimwi. Si son estomac subit 20 points de dégâts ou plus lors du même tour d'une créature située en son sein, le zimwi doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 à la fin de ce tour, sans quoi il régurgite toutes les créatures englouties, qui tombent à terre dans une case située dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui. Les dégâts que subit l'estomac du zimwi ne blessent pas le zimwi. Son estomac est plus grand de l'intérieur que de l'extérieur. Il peut contenir deux créatures englouties de taille Moyenne ou quatre créatures englouties de Petite taille ou inférieure à la fois. Si le zimwi meurt, les créatures englouties ne sont plus entravées et peuvent s'enfuir en dépensant 1,50 mètre de déplacement. Elles ressortent à terre.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts tranchants. Si la cible est une créature de taille Moyenne ou inférieure et que le zimwi n'empoigne encore personne, elle est empoignée (DD 11 pour fuir).

Zmey

Broyant les arbres sur son passage, ce dragon à trois têtes se tient debout sur ses postérieurs, sa queue hérissée de piquants lui battant les flancs au rythme de ses pas. Une gueule vicieuse garnie de crocs luisants orne chacune de ses têtes tandis que ses écailles vertes luisent sous les rayons fugaces du soleil.

Le zmey chasse sous la voûte des forêts, rôde sous la surface des lacs et garde des cavernes renfermant de grands trésors et de précieux mystères, remplissant deux rôles : celui de terreur vicieuse et celui de protecteur de la nature.

Les griffes de la forêt. Résolument destructeur, le zmey veille à ce qu'aucun intrus ne pénètre au cœur de la forêt. Les rumeurs disent que le cœur des antiques forêts contrôle les actions de ces créatures, tandis que d'autres pensent qu'elles ont conclu un pacte avec des druides des bois. Elles sont plutôt intelligentes et détruisent souvent les ponts, les digues et les camps de bûcherons qui empiètent sur leur territoire.

Chasseurs solitaires. Les zmeys évitent leurs congénères et cherchent des terrains de chasse isolés. Ils mangent n'importe quelle matière organique, mais ils préfèrent la viande des oiseaux de grande taille et des animaux. Plus la proie est rusée, plus ils sont contents, car ils pensent que l'intellect donne du goût à la viande. Ils apprécient tout particulièrement les alseids, les halfelins et les gnomes.

Rage tricéphale. Cette énorme bête est couverte d'écailles pommelées de vert et de noir et dotée de trois têtes sur de longs et puissants cous. Chaque cou est couronné d'une tête menaçante, les trois identiques, chacune entourée d'une collerette faite de membranes couvertes de piquants. Le zmey darde une longue langue entre ses crocs pâles et ses trois paires d'yeux brûlent d'une rage incandescente.

Quand il se dresse sur ses pattes arrière, il mesure 7,50 mètres de la queue au museau. Il pèse jusqu'à 4 500 kilos.

ZMEY

Dragon de Très Grande taille, chaotique mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 189 (18d12+72)

Vitesse 9 m, vol 15 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	13 (+1)	19 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Con +9, Sag +8, Cha +6

Compétences Perception +8

Résistance aux dégâts de froid, de feu

Immunité contre les états inconscient, paralysé

Sens vision dans le noir 18 m, vision dans le noir 27 m, Perception passive 18

Langues commun, draconique, elfique, sylvestre

Dangerosité 14 (11 500 PX)

Amphibie. Le zmey respire à l'air libre et sous l'eau.

Bondir de lac en lac. Un zmey passe la majeure partie de son temps dans les lacs et les mares. Quand il est immergé dans un plan d'eau stagnante naturel, il se peut se déplacer par une action bonus vers un plan d'eau similaire situé dans un rayon de 1 500 mètres. Ce pouvoir ne fonctionne pas dans un courant rapide, mais le zmey peut bondir depuis ou vers une rivière ou un cours d'eau aux eaux calmes et paresseuses.

Multicéphale. Normalement, le zmey possède trois têtes. Tant qu'il lui en reste plus d'une, il est avantagé sur les jets de sauvegarde contre les états aveuglé, charmé, assourdi, terrorisé et étourdi. Si le zmey reçoit 40 points de dégâts ou plus au cours d'un même tour (autre que des dégâts psychiques ou de poison), l'une de ses têtes est coupée. Il meurt si les trois se font trancher.

Régénération. Au début de chacun de ses tours, le zmey récupère 15 points de vie. Si le zmey subit des dégâts d'acide ou de feu, ce trait ne fonctionne pas au début du prochain tour de la bête. La régénération cesse de fonctionner une fois les trois têtes coupées. Il faut 24 heures pour faire repousser une tête tranchée.

Résistance légendaire (1/jour). Si le zmey rate un jet de sauvegarde, il peut le considérer comme un succès.

Tête génitrice. La tête tranchée d'un zmey fait pousser un jeune zmey 2d6 rounds après avoir été séparée du corps. Il faut répandre au moins 500 grammes de sel sur le moignon de cou de la tête pour empêcher cette transformation.

ACTIONS

Attaques multiples. Le zmey fait une attaque de morsure par tête et une attaque de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 19 (2d12+6) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 19 (2d12+6) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché :* 15 (2d8+6) dégâts contondants.

Souffle de feu (Recharge 5-6). Le zmey souffle jusqu'à trois cônes de feu de 18 mètres (un par tête). Les créatures prises dans un cône subissent 16 (3d10) dégâts de feu, la moitié seulement si elles réussissent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16. Si les cônes se superposent, leurs dégâts se cumulent, mais chaque cible ne fait qu'un seul jet de sauvegarde. Le zmey peut choisir si cette attaque blesse ou non les plantes ou les créatures végétales.

ACTIONS LÉGENDAIRES.

Le zmey peut faire une action légendaire, parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, il récupère les actions légendaires dépensées.

Morsure. Le zmey fait une attaque de morsure.

Attaque avec la queue. Le zmey fait une attaque de queue.

Piétinement Le zmey se déplace de la moitié de sa vitesse au maximum. Il peut entrer dans une case occupée par un ennemi, mais pas y terminer son déplacement. Une créature présente dans une case que traverse le zmey doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14, sans quoi elle subit 10 (1d8+6) dégâts contondants et tombe à terre.

Bébécéphale de zmey

Une tête de zmey ne meurt pas une fois tranchée. Elle génère rapidement (en 2d6 rounds) un corps rachitique et deux griffes vestigiales qui lui permettent de combattre et de se traîner. En quelques jours, elle se développe en un zmey miniature et, au bout de deux cycles lunaires, devient un zmey adulte à trois têtes.

Une faim constante. Une telle croissance est soutenue par un appétit vorace. Le bébécéphale de zmey dévore tout ce qu'il peut, y compris son précédent corps, pour assouvir la faim qui le tenaille et le rend fou, afin d'alimenter sa régénération. De nombreuses histoires parlant de l'horrible violence des zmeys concernent des bébécéphales affamés et non des adultes.

BÉBÉCÉPHALE DE ZMEY

Dragon de taille Moyenne, chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 105 (14d8 + 42), régénération 5/round

Vitesse 9 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	17(+3)	8 (-1)	16 (+3)	8 (-1)

Résistance aux dégâts de froid, de feu

Immunité contre les états inconscient, paralysé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues commun, draconique, sylvestre

Dangerosité 5 (1 800 PX)

Amphibie. Le bébécéphale zmey respire à l'air libre et sous l'eau.

Régénération. Au début de chacun de ses tours, le bébécéphale zmey récupère 10 points de vie. Si le bébécéphale zmey subit des dégâts d'acide ou de feu, ce trait ne fonctionne pas au début du prochain tour de la bête. Il meurt s'il commence un tour avec 0 point de vie et ne se régénère pas.

ACTIONS

Attaques multiples. Le bébécéphale zmey fait une attaque de griffe et une attaque de morsure.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 16 (2d12+3) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d8+3) dégâts tranchants.

Souffle de feu (Recharge 6). Le bébécéphale zmey souffle un cône de feu de 9 mètres. Les créatures prises dans le cône subissent 16 (3d10) dégâts de feu, la moitié seulement si elles réussissent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16.



Annexe A : Codex des adversaires



ARCHER VÉTÉRAN ELFIQUE

Humanoïde (elfe) de taille Moyenne, chaotique bon ou chaotique neutre

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)

Points de vie 77 (14d8 + 14)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Discrétion +5, Nature +2, Perception +5, Survie +3

Sens Perception passive 15

Langues commun, elfique

Dangerosité 3 (700 PX)

Chasseur de bêtes. L'archer vétéran elfique est avantagé sur les tests de Sagesse (Survie) pour suivre la piste d'une bête et sur les tests d'Intelligence (Nature) pour se souvenir d'une information à propos d'une bête.

Ascendance féerique. L'archer vétéran est avantagé sur les jets de sauvegarde pour éviter d'être charmé et il est impossible de l'endormir par magie.

Vue et ouïe aiguisées. L'archer vétéran est avantagé sur les tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou l'odorat.

Armes magiques. Les attaques d'arme de l'archer vétéran sont magiques.

Voyageur discret. L'archer vétéran elfique peut utiliser la Discrétion même s'il se déplace à une vitesse normale.

Attaque surprise. Si l'archer vétéran surprend une créature et la touche avec une attaque lors du premier round de combat, la cible subit 7 (2d6) dégâts supplémentaires.

ACTIONS

Attaques multiples. L'archer vétéran elfique fait deux attaques de corps à corps ou trois attaques à distance.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.

Arc long. *Attaque d'arme à distance :* +6 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.

Salve (Recharge 6). L'archer vétéran fait une attaque à distance contre chaque ennemi situé dans un rayon de 3 mètres autour d'un point de son champ de vision.

L'archer vétéran est un chasseur silencieux qui se glisse sans bruit dans les bois, à l'affût de gibier ou d'intrus. Il sait manier une épée, mais son talent réside dans sa maîtrise de l'arc long. Quand personne ne le voit, il peut lancer une volée de flèches mortelles sur ses ennemis.

CAPITAINE DU GUET

Humanoïde de taille Moyenne (n'importe quelle race), loyal neutre

Classe d'armure 17 (armure d'écailles)

Points de vie 91 (14d8 + 28)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Compétence Perception +2

Sens Perception passive 12

Langue une seule (généralement le commun)

Dangerosité 4 (450 PX)

Intuition tactique. Le capitaine du guet est avantagé sur ses tests d'initiative. Les soldats du guet sous les ordres du capitaine jouent à la même initiative que lui.

ACTIONS

Attaques multiples. Le capitaine du guet fait deux attaques de rapière et une de dague. Le capitaine peut remplacer une attaque de rapière par un désarmement.

Rapière. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.



Arbalète légère. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

Désarmement. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13, sans quoi elle lâche un objet tenu que choisit le capitaine. Cet objet atterrit à 3 mètres de la cible, à l'endroit que choisit le capitaine.

Ordre d'attaquer (1/jour). Toutes les créatures que choisit le capitaine et qui se trouvent dans un rayon de 9 mètres et l'entendent font une attaque au corps à corps en réaction.

Cet homme aurait aussi bien pu se retrouver du mauvais côté de la loi, mais il trouve que l'uniforme lui va bien et il aime la manière dont les citadins le regardent quand il parcourt les rues de la ville à la tête de sa patrouille. Avec sa longue moustache et son couvre-chef élégant, il affiche une attitude aussi séduisante que désinvolte. Enquêteur chevronné, il n'hésite pas à tirer sa lame pour éliminer les menaces pesant sur la ville.

CHEF DU CULTE DE L'ORDRE D'ÉMERAUDE

Humanoïde de taille Moyenne (n'importe quelle race), loyal neutre ou mauvais

Classe d'armure 14 (cuirasse)
Points de vie 117 (18d8 + 36)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	20 (+5)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +8, Cha +5
Compétences Arcanes +5, Histoire +5, Religion +5, Supercherie +5
Résistance aux dégâts de froid, de feu et de foudre
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15
Langues trois au choix
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Clef de la prophétie. Le chef du culte de l'Ordre d'émeraude peut toujours agir lors d'un round de surprise, mais s'il ne remarque pas un ennemi, il est tout de même considéré comme surpris jusqu'à ce qu'il accomplisse une action. Il reçoit un bonus de +3 aux tests d'initiative.

Incantation innée. Le chef de culte de l'Ordre d'émeraude utilise la Sagesse comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

2/jour chacun : *détection des pensées, hâte, lenteur, porte dimensionnelle*

1/jour chacun : *suggestion, téléportation*

Incantation. Le chef du culte de l'Ordre d'émeraude est un lanceur de sorts de niveau 10. Il utilise la Sagesse comme caractéristique d'incantation (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de clerc qu'il a préparés :

Tours de magie (à volonté) : *assistance, épargner les mourants, flamme sacrée, lumière, thaumaturgie*

Niveau 1 (4 emplacements) : *balisage, identification, soin des blessures*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, restauration inférieure, silence*

Niveau 3 (3 emplacements) : *dissipation de la magie, esprits gardiens, mot de guérison de groupe*





Niveau 4 (3 emplacements) : *bannissement, gardien de la foi, protection contre la mort*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flamme*

ACTIONS

Attaques multiples. Le chef du culte de l'Ordre d'émeraude fait une attaque de corps à corps et lance un tour de magie.

Masse d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d6) dégâts contondants.

RÉACTIONS

Vengeance ésotérique. Quand le chef du culte est touché par une attaque de corps à corps, il peut en réaction dépenser un emplacement de sort pour infliger 10 (3d6) dégâts nécrotiques à l'assaillant. S'il dépense un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau au-delà du premier.

Le chef du culte a embrassé les mystères de la Tablette d'émeraude et a adapté sa vénération de Thoth-Hermès pour soutenir les efforts de l'Ordre. Il cherche à rassembler des connaissances alchimiques et arcaniques où qu'elles se trouvent et par tous les moyens nécessaires. Si les manipulations subtiles échouent, il n'hésitera pas à employer des moyens létaux pour atteindre les objectifs de son culte.

CHEF OGRE CORROMPU

Géant de Grande taille, chaotique mauvais

Classe d'armure 17 (clibanion)

Points de vie 127 (15d10 + 45)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	8 (-1)

Jets de sauvegarde For +8, Con +6, Cha +2

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8

Langues commun, géant

Dangerosité 6 (2 300 PX)

Agressif. Par une action bonus, le chef ogre corrompu peut se déplacer jusqu'au maximum de sa vitesse vers une créature hostile située dans son champ de vision.

Mutation. Le chef ogre corrompu possède une mutation de la liste ci-dessous:

1. **Peau renforcée** : La peau du chef ogre corrompu est couverte d'écailles ternes et fondues qui lui donnent une résistance



aux dégâts contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques.

2. **Bras supplémentaire** : Le chef ogre corrompu a un troisième bras qui lui sort de la poitrine. Le chef ogre corrompu peut faire trois attaques de corps à corps ou deux attaques à distance.
3. **Savant** : La tête du chef ogre corrompu est énorme. Son Charisme passe à 16. Le chef ogre corrompu obtient incantation innée (psionique) et utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes : **À volonté :** *bouclier, pas brumeux* ; **1/jour chacun :** *dominer un monstre, lévitation*
4. **Terrifiant** : Le corps du chef ogre corrompu est couvert de cornes, d'yeux et de gueules garnies de crocs. Toutes les créatures que choisit le chef ogre, qui se trouvent dans un rayon de 18 mètres autour de lui et sont conscientes de sa présence doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 ou être terrorisées pendant 1 minute. Une créature terrorisée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit. Si une cible réussit son jet de sauvegarde ou que l'effet se termine pour elle, elle est immunisée contre la présence terrifiante du chef ogre pendant les 24 heures qui suivent.

ACTIONS

Attaques multiples. Le chef ogre corrompu fait deux attaques de corps à corps.

Massue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d8 + 5) dégâts contondants.

Javeline. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6 + 5) dégâts perforants.

Déformé par une magie sauvage, un pouvoir fiélon ou une maladie magique, le chef ogre corrompu a transformé sa mutation en avantage. Sa corruption le rend plus fort et plus féroce que les autres ogres qu'il tyrannise et dirige d'une main de fer.

CHEVALIER FANTÔME

Mort-vivant de taille Moyenne, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (demi-plate)

Points de vie 97 (15d8 + 30)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	8 (–1)	10 (+0)	7 (-2)

Compétences Athlétisme +6, Discrétion +5, Dressage +3, Perception +3

Résistance aux dégâts nécrotiques

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états charmé, empoisonné, épuisé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langue commun

Dangerosité 6 (2 300 PX)

Charge. Si le chevalier fantôme est à cheval et se déplace d'au moins 9 mètres en ligne droite en direction d'une cible qu'il touche avec une attaque de corps à corps pendant le même tour, cette cible subit 7 (2d6) dégâts de plus.

Guerrier monté. Quand le chevalier fantôme est à cheval, il est avantagé sur les jets d'attaque contre les créatures à pied plus petites que sa monture. Si cette dernière subit un effet qui l'autorise à faire un jet de sauvegarde de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié, elle ne subit aucun dégât si elle réussit son jet et la moitié si elle le rate.

Braver le renvoi. Le chevalier fantôme et tous les darakhuls et les goules dans un rayon de 9 mètres autour de lui sont avantagés sur les jets de sauvegarde contre le renvoi des morts-vivants.

De nature morte-vivante. Un chevalier fantôme n'a pas besoin de respirer, manger, boire ou dormir.

ACTIONS

Attaques multiples. Le chevalier fantôme fait trois attaques de corps à corps.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (2d4 + 3) dégâts tranchants. Si la cible est une créature autre qu'un elfe ou un mort-vivant, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, sans quoi elle est paralysée pendant 1 minute. Une cible paralysée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit.



Hache d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants ou 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants si utilisée à deux mains, plus 10 (3d6) dégâts nécrotiques.

Lance d'arçon. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 9 (1d12 + 3) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégâts nécrotiques.

Le chevalier fantôme a accepté la bénédiction de la non-mort pour grimper dans la hiérarchie. Monté sur un cheval de guerre mort-vivant (comme un squelette cheval de guerre), c'est un dangereux adversaire qui empale ses ennemis sur sa lance ou les piétine sous les sabots de sa monture.

COMMANDANT DES CHEVALIERS NOIRS

Humanoïde de taille Moyenne (n'importe quelle race), loyal mauvais

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 78 (12d8 + 24)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde For +7, Sag +4, Cha +5

Compétences Athlétisme +7, Dressage +4, Intimidation +5

Sens Perception passive 11

Langues deux au choix

Dangerosité 5 (1 800 PX)

Charge. Si le commandant des chevaliers noirs est à cheval et se déplace d'au moins 9 mètres en ligne droite en direction d'une cible qu'il touche avec une attaque de corps à corps pendant le même tour, cette cible subit 10 (3d6) dégâts de plus.

Aura haineuse. Le commandant des chevaliers noirs et ses alliés dans un rayon de 3 mètres ajoutent son modificateur de Charisme à leurs jets de dégâts des armes (déjà inclus dans les dégâts ci-dessous).

Armes magiques. Les attaques armées du commandant des chevaliers noirs s'effectuent avec des armes magiques (+1).

ACTIONS

Attaques multiples. Le commandant des chevaliers noirs fait deux attaques de corps à corps.

Masse d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d6 + 5) dégâts contondants.

Lance d'arçon. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 11 (1d12 + 5) dégâts perforants.

Charge terrifiante (recharge après un court ou un long repos). Le commandant des chevaliers noirs pousse un cri terrifiant et fait une attaque de corps à corps à la fin de la charge. Que l'attaque touche ou non, tous les ennemis qui se trouvent dans un rayon de 4,50 mètres autour de la cible et sont conscients de la présence du commandant doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13, sans quoi ils sont terrorisés pendant 1 minute. Une créature terrorisée refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit.

À cheval sur sa monture de prédilection, le commandant des chevaliers noirs présente une silhouette impressionnante qui avive la soif de sang de ses alliés et inspire la terreur à ses ennemis. Obéissant à son propre code de conduite perverti, le commandant des chevaliers noirs n'est pas dépourvu d'honneur, mais il n'a aucune compassion pour ceux qui se mettent en travers de son chemin. Qu'il se batte pour un sombre seigneur ou un dieu démoniaque, il piétine tous ses adversaires et massacre leur famille afin que nul ne cherche à se venger. La vraie victoire est une victoire totale.

FANATIQUE DU SCORPION

Humanoïde de taille Moyenne (n'importe quelle race), neutre

Classe d'armure 13 (armure de cuir)

Points de vie 19 (3d8 + 6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Compétences Discrétion +4, Dressage +2, Perception +3, Supercherie +2

Résistance aux dégâts de poison

Sens Perception passive 15

Langue commun

Dangerosité 1/2 (100 PX)

Sens aiguisés. Le fanatique du scorpion est avantagé sur les tests de Sagesse (Perception).

ACTIONS

Attaques multiples. Le fanatique du scorpion fait deux attaques de corps à corps ou deux attaques à distance.



Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts de poison.

Fronde. Attaque d'arme à distance: +4 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

Entraînés comme gardiens et assassins, les fanatiques de Selket forment des cellules dévouées à la déesse scorpion, à l'affût de tout blasphème contre leur divinité et de toute tentative pour souiller ses sites sacrés. Leurs ennemis sont victimes de leurs lames empoisonnées ou de ce qui passe pour un accident, tandis que les gens vénérant Selket ou prenant soin des nomades du désert reçoivent une aide discrète. Lors de missions spéciales, il arrive que le chef de cellule ou le fanatique du scorpion abandonne ses habits traditionnels pour s'infiltrer dans les villes et villages.

MAGE DES ANNEAUX NAINS

Humanoïde de taille Moyenne (nain), au choix

Classe d'armure 16 (cuirasse)

Points de vie 82 (15d8 + 15)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	9 (-1)

Jets de sauvegarde Int +7, Con +4, Sag +4

Compétences Arcanes +7, Histoire +7

Résistance aux dégâts de poison

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues commun, nain

Dangerosité 7 (2 900 PX)

Résistance naine. Le mage des anneaux nains est avantagé sur les jets de sauvegarde contre le poison.

Magie des anneaux. Le mage des anneaux peut intégrer un sort ayant comme portée « personnelle » ou « contact » dans un anneau dépourvu de magie. Pour se faire, il dépense des composantes comme s'il avait lancé le sort normalement et utilise un emplacement de sort d'un niveau de plus que ce que ce sort exige normalement. Quand le détenteur de l'anneau l'active par une action, le sort est lancé comme si le mage venait de le jeter. Le mage ne récupère pas l'emplacement de sort dépensé tant que le sort reste dans l'anneau, à moins qu'il ne choisisse de révoquer ce sort.

Bâton aux anneaux focaliseur. Le mage des anneaux nains peut utiliser son bâton aux anneaux comme focaliseur pour les sorts exigeant un anneau comme focaliseur ou comme composante pour le pouvoir magie des anneaux. S'il sert de focaliseur pour la magie des anneaux, le sort n'exige pas un emplacement de sort d'un niveau de plus que la normale. Une fois par jour, le mage peut intégrer un sort de niveau 4 ou inférieur dans son bâton aux anneaux en dépensant un emplacement de sort d'un niveau égal à celui du sort intégré.

Incantation. Le mage est un lanceur de sorts de niveau 9. Il utilise l'Intelligence comme caractéristique d'incantation (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de magicien qu'il a préparés :

Tours de magie (à volonté) : *main du mage, poigne électrique, trait de feu, viser juste*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier, projectile magique, repli expéditif, vague tonnante*

Niveau 2 (3 emplacements) : *pas brumeux, toile d'araignée*

Niveau 3 (3 emplacements) : *boule de feu, contresort, vol*

Niveau 4 (3 emplacements) : *invisibilité supérieure, tempête de grêle*

Niveau 5 (1 emplacement) : *cône de froid*





ACTIONS

Attaques multiples. Le mage des anneaux nain fait deux attaques de corps à corps.

Bâton aux anneaux. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d6) dégâts contondants.

Le mage des anneaux nains est un maître de la magie d'imprégnation des ravageurs nains. Grâce à lui, ses alliés sont plus que de redoutables guerriers: ils renforcent leurs capacités par de puissants sorts et surprennent leurs ennemis avec des pouvoirs inattendus. Souvent vêtu d'une armure et équipé d'un large éventail de sorts, le mage des anneaux nains peut dominer n'importe quel champ de bataille.

NAIN LOUP RAVAGEUR

Humanoïde de taille Moyenne (nain), chaotique

Classe d'armure 16 (chemise de mailles, bouclier)

Points de vie 76 (9d8 + 36)

Vitesse 10,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	19 (+4)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Compétences Athlétisme +6, Intimidation +1

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues commun, nain

Dangerosité 3 (700 PX)

Sens du danger. Le nain loup ravageur est avantagé sur les jets de sauvegarde de Dextérité contre les attaques qu'il voit tant qu'il n'est pas aveuglé, assourdi ni neutralisé.

Résistance naine. Le nain loup ravageur est avantagé sur les jets de sauvegarde contre le poison.

Tactique de meute. Le nain est avantagé sur les jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle et n'est pas neutralisé.

Téméraire. Au début de son tour, le ravageur peut être avantagé sur tous les jets d'attaque armée au corps à corps du tour, mais les jets d'attaque contre lui sont alors avantagés jusqu'au début de son prochain tour.

ACTIONS

Attaques multiples. Le loup ravageur fait deux attaques au corps à corps ou à distance.

Hache d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants.

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 6 (1d4 + 4) dégâts perforants.

Lance. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6 + 4) dégâts perforants ou 8 (1d8 + 4) dégâts perforants si utilisée à deux mains pour une attaque de corps à corps.

Comme son animal totem, le nain loup ravageur se déplace en meute avec ses frères d'armes, en quête de défis dignes de lui. Aux côtés de ses alliés, il se jette au cœur des batailles pour remporter gloire et butin et jette la prudence aux orties, combattant sans égard pour sa propre sécurité.

PRINCE GNOME ASSERVI AUX DÉMONS

Humanoïde de Petite taille (gnome), mauvais

Classe d'armure 12 (15 avec armure du mage)

Points de vie 104 (19d6 + 38)

Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	22 (+6)

Jets de sauvegarde Con +6, Int +7, Cha +10

Compétences Arcanes +7, Histoire +7, Persuasion +10, Supercherie +10

Résistance aux dégâts de froid, de feu, de poison ; contondants, perforants et tranchants venant d'armes non magiques qui ne sont pas en argent

Immunité contre l'état empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues commun, infernal, gnome

Dangerosité 9 (5 000 PX)

Mot de bannissement (1/jour). Quand le prince gnome asservi aux démons réussit une attaque, il peut bannir la cible dans les Onze Enfers. Elle disparaît de son emplacement actuel et se trouve neutralisée jusqu'à son retour. À la fin du prochain tour du prince gnome, elle revient à l'emplacement qu'elle occupait précédemment ou à l'emplacement inoccupé le plus proche et subit 55 (10d10) dégâts psychiques.



Bénédiction infernale. Le prince gnome asservi aux démons gagne 21 points de vie temporaires quand il réduit une créature hostile à 0 point de vie.

Lien infernal. Le prince gnome peut percevoir le monde au travers des sens de son diablotin, communiquer par télépathie en passant par son esprit et parler par sa bouche tant qu'ils se trouvent tous deux sur le même plan d'existence.

Incantation innée. Le gnome utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *armure du mage, détection de la magie, simulacre de vie*

1/repos chacun : *cage de force, création de mort-vivant, mot de pouvoir étourdissant*

Résistance à la magie. Le prince gnome est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Incantation. Le prince gnome asservi aux démons est un lanceur de sorts de niveau 15. Il utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Il a préparé les sorts de sorcier suivants:

Tours de magie (à volonté) : *contact glacial, explosion occulte, illusion mineure, prestidigitation*

Niveau 5 (3 emplacements) : *bannissement, boule de feu, carreau ensorcelé, colonne de flamme, contacter un autre plan, contresort, immobiliser un monstre, invisibilité, injonction, maléfice, mur de feu, porte dimensionnelle, rayon ardent, scrutation, sanctification, vol*

ACTIONS

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Le prince gnome asservi aux démons affiche un sourire amical alors qu'il entortille sa moustache, un petit chat perché sur l'épaule. Comme son familier, c'est un serviteur des Onze Enfers qui a vendu son âme en échange de pouvoirs infernaux. Il cherche à rassembler encore plus de pouvoir et cela coûte de nouvelles âmes.

SEIGNEUR DES BANDITS

Humanoïde de taille Moyenne (n'importe quelle race), tout alignement sauf loyal

Classe d'armure 16 (cuirasse)
Points de vie 91 (14d8 + 28)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Jets de sauvegarde For +5, Dex +4, Sag +2
Compétences Athlétisme +5, Intimidation +4, Supercherie +4
Sens Perception passive 10
Langues deux au choix
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Tactique de meute. Le seigneur des bandits est avantagé sur les jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle et n'est pas neutralisé.

ACTIONS

Attaques multiples. Le seigneur des bandits fait trois attaques au corps à corps ou à distance.

Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.





Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Dirigeant (recharge après un repos court ou long). Pendant une minute, le seigneur des bandits peut lancer un ordre spécial ou un avertissement à une créature non hostile située dans son champ de vision et un rayon de 9 mètres alors qu'elle fait un jet d'attaque ou de sauvegarde. Cette créature ajoute un d4 à son jet si elle entend et comprend le seigneur des bandits. Une même créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de dirigeant à la fois. Cet effet se termine si le seigneur des bandits est neutralisé.

Réactions

Parade. Le seigneur des bandits ajoute 2 à sa CA contre les attaques de corps à corps qui devraient le toucher. Pour cela, il doit voir son assaillant et tenir une arme en main.

Attaque redirigée. Quand une créature située dans le champ de vision du seigneur des bandits le prend pour cible d'une attaque, le seigneur choisit un allié dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui. Ils échangent leurs positions et l'allié choisi devient la cible de l'attaque à sa place.

Le seigneur des bandits n'est pas un simple chef de gang, il a rassemblé une petite armée de hors-la-loi et de brigands grâce à sa personnalité, sa ruse et ses faits d'armes. Pour maintenir l'ordre dans les rangs, il compte sur de loyaux capitaines qu'il récompense pour leurs succès et punit violemment pour leurs échecs.

Contrairement à ces capitaines, qui cherchent richesses et peut-être gloire, le seigneur des bandits se construit un empire. Il est donc toujours à l'affût d'un moyen d'étendre son influence au détriment de ses rivaux et conçoit des plans de secours pour toutes les situations, car il sait bien que rien n'est éternel. Il est impitoyable si cela lui sert et magnanime quand cela ne lui coûte rien.

Variante : sorcier vampire

Le sorcier vampire a conclu un pacte avec une immonde puissance afin de réduire ses faiblesses et de développer le contrôle qu'il exerce sur son sang et celui des autres. Sa soif devient telle qu'il peut aspirer de loin le sang d'autrui, qui traverse les airs pour arriver à sa bouche grande ouverte.

Le sorcier vampire n'est pas sujet à défense d'entrer ni blessé par l'eau courante, faiblesses des vampires ordinaires, et subit 10 dégâts radiants au lieu de 20 s'il est exposé à la lumière du jour.

Il gagne le trait incantation innée :

Incantation innée. Le vampire utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *dominer un humanoïde, invisibilité, pas brumeux, ténèbres*

1/jour chacun : *déguisement, détection des pensées, immobiliser un monstre, murmures dissonants, tentacules d'Hadar*

Actions

Les actions habituelles des vampires charme et rejetons des ténèbres sont remplacées par les suivantes :

Bras sanglants. Le sorcier vampire se sature de son propre sang, s'infligeant 20 dégâts de poison. Pendant une minute, sa classe d'armure passe à 20 et ses attaques à mains nues et de morsure infligent 7 (2d6) dégâts de poison supplémentaires.

Appeler le sang. Le sorcier vampire vise une créature humanoïde située dans son champ de vision dans un rayon de 18 mètres. Elle doit être blessée (ne doit pas avoir la totalité de ses points de vie). Son sang est aspiré hors de son corps et flotte dans les airs jusqu'au vampire. Elle subit 25 (6d6 + 4) dégâts nécrotiques. Son maximum de points de vie est réduit du même montant jusqu'à ce qu'elle termine un long repos. Si elle réussit un jet de sauvegarde de Constitution DD 17, elle évite les deux effets. Le sorcier vampire récupère un nombre de points de vie égal à la moitié des dégâts infligés. La cible meurt si cet effet réduit son maximum de points de vie à 0.

Marionnette de sang. Le sorcier vampire vise une créature humanoïde située dans son champ de vision dans un rayon de 9 mètres. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17, sans quoi elle se laisse dominer par le vampire comme si elle était la cible du sort *dominer un humanoïde*. La cible réitère le jet de sauvegarde à chaque fois que le vampire ou ses compagnons font une action néfaste à son encontre. Elle met fin à l'effet si elle réussit un jet. Sinon, l'effet dure 24 heures ou jusqu'à ce que le vampire soit détruit, se trouve sur un plan d'existence différent de celui de la cible ou utilise une action bonus pour mettre un terme à l'effet. Le sorcier vampire n'a pas besoin de se concentrer pour maintenir l'effet.

Rejetons des Enfers (1/jour). Le sorcier vampire appelle 2d4 diablotins ou 1 ombre par magie. Ces créatures arrivent en 1d4 rounds, se comportent en alliées du vampire, obéissent à ses ordres vocaux et restent pendant 1 heure, jusqu'à ce qu'il meurt ou jusqu'à ce qu'il les renvoie par une action bonus.

Actions légendaires

Les actions légendaires des vampires ordinaires sont remplacées par les suivantes :

Pas brumeux. Le sorcier vampire utilise *pas brumeux*.

Attaque à mains nues. Le sorcier vampire fait une attaque à mains nues.

Appeler le sang (coûte 2 actions). Le sorcier vampire utilise appeler le sang.

Annexe B : Caractéristiques des PNJ

Vous pouvez modifier les humains et les monstres pour en faire des membres d'une autre race en leur apportant les modificateurs de caractéristiques suivantes et en leur ajoutant les pouvoirs mentionnés.

Caractéristiques des PNJ

Race	Modificateur de caractéristique	Pouvoirs
Alséide[2]	+2 Dex, +1 Sag	Sabot léger, ami des bois, vision dans le noir 18 m, vitesse 12 m, parle le commun et l'elfique
Centaure[2]	+2 For, +1 Sag	Torse humanoïde, charge à la pique, quadrupède ; attaque de sabot ; maîtrise de la compétence Survie ; type créature monstrueuse ; de Grande taille ; vitesse 12 m ; parle le centaure et une autre langue
Darakhul[2]	+2 Con, +1 à une autre valeur	Héritage humanoïde, affamé de chair, sensibilité à la lumière du soleil, vitalité des morts-vivants ; attaque de morsure ; vision dans le noir 18 m ; parle le commun et le darakhul
Derro[3]	+2 Dex, +1 Con	Étrange résistance, démence, sensibilité à la lumière du soleil ; de Petite taille, vision dans le noir 36 m ; parle le nain et le commun ou le commun des profondeurs
Dhampir[3]	+2 Cha, +1 Dex	Sombre soif ; charme prédateur ; résistance des morts-vivants ; vision dans le noir 18 m ; parle le commun
Draconien[2]	+2 Cha, +1 à une autre valeur	Écailles résistantes, un tour de magie basé sur la variante raciale, maîtrise de la compétence Persuasion ; vitesse 7,50 (pas ralenti par l'armure lourde) ; vision dans le noir 18 m, parle le commun et le draconique
Erina	+2 Con, Int +1	Odorat aiguisé, vigoureux ; résistance au poison ; réaction protection; Petite taille; vision dans le noir à 18 m, parle le commun et l'erina
Fée des ombres[2]	+2 Dex, +1 Cha	Ascendance féerique, voie des ombres, sensibilité à la lumière du soleil, transe, voyageur dans les ténèbres ; vision dans le noir 18 m ; parle le commun, l'elfique et l'umbral
Gnoll, Terres du Sud[1]	+2 For, +1 Con ou +1 Sag	Tyran, survivre pour se battre plus tard, odorat, obséquieux ou récupérateur ; vision dans le noir 18 m, parle le commun et le gnoll
Gobelin de poussière[3]	+2 Dex, +1 Con	Esprit étranger ; environnement étrange et mortel ; perverti ; de Petite taille ; vision dans le noir 18 m ; parle le commun et le gobelin
Homme-corbeau[2]	+2 Dex, +1 Cha	Imitation, attaque soudaine, maîtrise des compétences Supercherie, Discrétion ; parle le commun et le huginn
Homme-ours	+2 For, +1 Con, -2 Int, -2 Cha	Frénésie, odorat aiguisé ; attaque de morsure ; vision dans le noir 18 m ; vitesse 12 m, parle le commun et le géant
Homme-rat	+2 Dex, +1 Int, -2 For	Agilité ; tactique de meute ; maîtrise des compétences Dressage, Arcanes, Perception ; Petite taille ; vitesse 7,50 m ; vision dans le noir 18 m ; parle le commun
Kijani[3]	+2 Sag, +1 à une autre valeur	Fureur contenue ; nature végétale ; racines du passé ; type plante ; vision dans le noir 18 m ; parle le commun et le sylvestre
Lamie[3]	+2 For, +1 Cha	Frappe du serpent, corps de serpent, maîtrise de la compétence Supercherie et de l'Intimidation ; type créature monstrueuse ; vision dans le noir 18 m ; vitesse d'escalade 6 m ; vitesse de nage 6 m ; parle l'abyssal et le commun
Lion-garou[1]	+2 Sag, +1 For	Métamorphe inné, vision dans le noir 18 m, parle le commun et le sylvestre
Mécaforgé[2]	+1 à deux valeurs	Corps artificiel, chair d'acier, construction robuste
Minotaure, Midgard[2]	+2 For, +1 Con	Charge, sens du labyrinthe ; action attaque de corne ; taille Moyenne ; vision dans le noir 18 m, parle le minotaure et une autre langue
Ramag[3]	+2 Int, +1 Dex	Héritage arcanique, étouffement de sort, maîtrise de la compétence Arcanes ; parle le commun
Sahuagin[3]	+2 For, +1 Int	Frénésie sanguinaire ; imparfaitement amphibie ; télépathie avec les requins, action d'attaque de morsure et de griffes ; bonus d'armure naturelle de +2 à la CA ; vitesse de nage 12, vision dans le noir 6 m
Sangdjinn[3]	+2 Con, +1 For or +1 Sag	Dépendant du désert, siraati ; maîtrise de la compétence Persuasion ; frappe élémentaire et protection des djinns ou faveur des djinns et marcheur ; vision dans le noir 18 m ; parle le commun et une langue élémentaire
Tosculi, sans-nid[1]	+2 For ou Dex ou Con, +2 Int ou Sag ou Cha, -2 à une valeur	Ailes de planeur, maîtrise des compétences Perception et Discrétion ; action attaque de griffes ; bonus d'armure naturelle de +1 à la CA ; parle le tosculi et une autre langue
Trollien[2]	+2 Con, +1 For ou +1 Sag	Vigueur inhumaine, maîtrise de la compétence Intimidation, murmure spirituel ou peau épaisse ; actions attaque de morsure et de griffes ; vision dans le noir 18 m ; parle le commun

1 – *Héros des Terres du Sud*; 2 – *Héros de Midgard*; 3 – *Héros improbables*

Annexe C : Monstres par indice de dangerosité

Dangerosité 1/8
Cikavak....63
Linceul....271
Rôdeur des quais....350
Stryx....373

Dangerosité 1/4
Araignée à lignes rouges....23
Clurichaun....65
Crabe garrotteur....70
Dipsa....121
Écornifleur erina....172
Elfes, fées des ombres....165
Escarmoucheur homme-cafard....238
Gobelin poussiéreux....211
Gremlin azza....226
Homme-lémurien (kaguani)....243
Homme-rat....245
Kalke....252
Mèche vivante....297
Mélasse....299
Mimique carte....302
Ramag....346
Serpent, vipère du marais....361
Sorceleur....367
Sutureuse....377
Xanka....411

Dangerosité 1/2
Alséide....13
Automate bibliothécaire....34
Autruche de guerre....320
Boucca....47
Chauve-souris de peau....89
Crabe osseux....71
Cynome....73
Dragonette lanterne....148
Drake des tavernes....155
Éclaireur homme-corbeau....242
Fanatique du scorpion....422
Fangeux....176
Fraughashar....200
Gendarme mécanique....294
Goule mendiante....223
Gremlin rhumé....227
Manteau vide....285
Morphoï....311
Nkosi....319
Scarabée mécanique....296
Tosculi, faux-bourdon....387

Dangerosité 1
Aboleth, zombi nihilethique....9
Araignée tisseuse mécanique....291
Boloti....43
Canitaupe....53
Chat du temple de Bastet....56
Chernomoï....58
Couveteux....69
Croco de verre....72
Défenseur erina....172
Dragon du vent, dragonnet....137
Drake pourpre....156
Enfant des bruyères....171
Gerridé....210
Kobold, forgepiège....256
Larve de ver givré....399
Léchy....264
Œil d'émeraude....333
Rôdeur moussu....351
Roublard homme-rat....245
Serpent, vipère de Zanskaran....361
Squelette en mâchoires de requin....372
Vagabond éonique....394
Wampus féline....409

Dangerosité 2
Alchimiste kobold....254
Anubien....21
Apparition putride....22
Araignée voleuse....28
Assoiffeur gris....33
Behtu....37
Béli....38
Chien-anguille....59
Chien mécanique....293
Coquicape....68
Diable d'encre....109
Doppelrat....124
Dragon des cavernes, dragonnet....135
Dragon du vide, dragonnet....141
Dragon marin, dragonnet....144
Drake de papier....151
Eala....161
Esprit du feu....174
Fourmi géante....199
Habitant de Leng....233
Kot Bayun....261
Marionnette des lianes....359
Myling....314
Noctin....323
Pavenuée....337
Profond....343
Seigneur homme-cafard....238
Shadhavar....364
Tosculi, combattant....387
Uraeus....390
Vil barbier....406

Dangerosité 3
Amphiptères....15
Araignée j'ba fofi....26
Archer vétéran elfique....418
Bagiennik....35
Cactide....51
Chasseur mécanique....292
Combattant homme-corbeau....240
Dinosaure, mbielu....117
Dragon de flammes, dragonnet....127
Dryade épine-du-crépuscule....159
Empoigneur arboricole....170
Esclave putresprit....173
Far Darrig....177
Géant thursir....208
Goule darakhule....217
Homme-chèvre....239
Homme-ours....244
Imy-ut ushabti....249
Jaculus....251
Mahoru....278
Marcheflèche....288
Millitaure....301
Mirageur....304
Momie venimeuse....307
Nain loup ravageur....424
Nuée de scarabées mécaniques....329
Nuée de scarabées prismatiques....330
Nuée de sluaghs....331
Pombero....339
Scorpion nocturne....357
Scorpion stygien à queue épaisse....357
Valet monolithique....309
Vif ravageur gnoll....405

Dangerosité 4
Amanite myconide....14
Béreginyas....40
Bondisseur aquatique....44
Capitaine du guet....418
Chef de meute nkosi....319
Dau....74
Démon de sève....78
Domovoï....123
Dorreq....125
Drake de cendres....149
Edimmu....162
Elfe, fée des ombres gardien....169
Géant obèse....207
Goule impériale....222
Homme-lémurien fourrure grise....243
Kobold, chef....255
Liche canine....268
Maraudeur des forêts....286
Médazur à défenses....298
Mngwa....305
Mousse luminescente des cavernes....313
Nécrophore....317
Nuée de papillons de mort....327
Nuée de rôdeurs des quais....350
Nuée de scarabées manavores....328
Nuée d'yeux....325
Oiseau de feu....334
Ostinato....335
Profanateur maudit....342
Profond hybride, prêtre....344
Ratatosk....347
Ravageur trollien....348
Reine fourmi géante....199
Savant fœtal derro....95
Seigneur des bandits....425
Sélang (sombre satyre)....360
Serpopard....362
Vaettir....393
Ver pêcheur....400
Verminhantée....402
Voile-de-givre....408
Zimwi....415

Dangerosité 5
Abomination mécanique....290
Ange fidèle....21
Antipaladin des ombres derro....94
Aridni....31
Asanbosam....32
Bébécéphale de zmey....416
Belle noyée....39
Bouda....48
Canitaupe juggernaut....54
Chien du temple....60
Chiot mastodonte....61
Commandant des chevaliers noirs....422
Dinosaure, jeune spinosaure....120
Dinosaure, ngobou....118
Drakon....158
Eleinomae....164
Elfe, fée des ombres chasseur forestier....166
Felforgé....194
Goule de fer....218
Guenaude des sables....228
Harpie chouette....234
Homme-corbeau, croasseur funeste....241
Kikimore....253
Kongamato....258
Limon des sarcophages....270
Lindwurm....272
Lorelei....275
Lynx vaporeux....277
Mangerêve....284
Marchand de sable....287

Mi-go 300
Molosse nocturne 306
Pourceau des failles 340
Ravenala 349
Rejeton d'Akyishigal 85
Rejeton d'Arbeyach 100
Roi des rats 352
Subek 375
Suffragan cœur-de-vers 376
Tosculi, archer-pillard d'élite 387
Vase corruptrice 397
Vila 407

Dangerosité 6

Angatra 18
Chapeau rouge 55
Chef ogre corrompu 420
Chevalier fantôme 421
Claquepiège 64
Demoiselle glacée 75
Démon apau perape 76
Diable cristallin 108
Diable de sel 110
Dragon de mithral, jeune 131
Dragon du vent, jeune 137
Elfe, fée des ombres duelliste 167
Fext 196
Gardien spectral 201
Gbahali 202
Guenaude miroir 229
Likho 269
Loxoda 276
Malphas (corbeau de tempête) 280
Mamura 281
Mangedestin 282
Myrmidon mécanique 295
Nichny 318
Noctegarm 321
Nuée de papillons de mort, grande 327
Nuée d'esprits lupins 324
Primate blanc 341
Roussalka 353
Scheznyki 356
Silhouette de sable 366
Sylvanien pleureur 378
Templier mécaforgé 379
Vent putréfacteur 398
Ver givré adulte 399
Wyrm des sables 410

Dangerosité 7

Araignée de Leng 24
Araignée des sables 25
Bête d'ombre 41
Chélicère 57
Colonne possédée 66
Démon psoglav 81
Dévoreur d'âmes 96
Diable doré 111
Dissimortuum 122
Drake de corail 150
Drake des ombres, ancien 153
Einherjar 163
Elfe, fée des ombres enchanteresse 168
Étincelle 175
Guenaude rouge 230
Héraut des ténèbres 236
Mage des anneaux nains 423
Mort follet 312
Nuée de danseflammes 326
Saccageur relevé 354
Seigneur des lianes 358
Troll lacustre 388
Vampire umbral 396

Dangerosité 8

Ala 11
Ange enchaîné 19
Arbre feuilledragon 29
Arbre pare-fées 30
Blemmye 42
Champion monolithique 308
Chef du culte de l'Ordre d'émeraude 419
Chronomentaire 62
Conglomérat osseux 67
Démon kishi 79
Diable lunaire 114
Dragon des cavernes, jeune 135
Drake de rouille 152
Férocien 195
Idole divine 248
Liosalfar 273
Mallqui 279
Mimique des dunes 303
Profond, archimandrite 343
Qwyllion 345
Shabti 363
Titan dégénéré 382
Tophet 384
Xhkarsh 412

Dangerosité 9

Araignée marchespectre 27
Démon malakbel 80
Dragon de flammes, jeune 128
Dragon du vide, jeune 141
Dragon marin, jeune 145
Drake des profondeurs 154
Géant du désert 203
Génie al-Aeshma 209
Horakh 246
Larve de krake 262
Mangepoussière 283
Ovasis 336
Prince gnome asservi aux démons 424
Squelette de troll des lianes 371
Ukavac 389
Ushabti 392

Dangerosité 10

Algorith 12
Démon rübezahl 82
Diable automate 105
Forgepeur (fiarsídhe) 198
Golem de sel 213
Hundun 247
Nuée osseuse 332
Thuellai 380
Ver sathaq 401

Dangerosité 11

Beauté abominable 36
Bouffon macabre 49
Bouraq 50
Démon berstuc 77
Diable koralk 112
Dullahan 160
Golem oculaire 214
Guenaude sanglante 231
Les cavalier de Baba Yaga 266
Montagne de cadavres 310
Naïna 315
Valkyrie 395
Vésiculose 403
Vidien 404
Ychen bannog 413

Dangerosité 12

Aboleth nihileth 8
Diable chort 107
Fils de Fenris 197
Golem trésor 216
Goule poudre d'os 224
Gug 232
Héraut du sang 237
Mavka 289
Murène dragon 147
Sarcoptère 355
Seigneur démon Akyishigal 84
Seigneur féerique, Roi des Ours 190
Sorcière de l'écheveau 368
Titan antique 381
Titanoboa 383
Tosculi, reine du nid 386

Dangerosité 13

Dinosaure, spinosaure 119
Golem à vapeur 212
Haugbui 235
Nécrophage masqué 316
Sorcier vampire 426
Stuhac 374

Dangerosité 14

Cambium 52
Diable orobas 115
Dragon de mithral, adulte 130
Dragon du vide, adulte 140
Golem smaragdin 215
Isonade 250
Sphinx, gypsosphinx 369
Zmey 416

Dangerosité 15

Andrenjinyi 16
Ia'Affrat 101
Drake stellaire 157
Larve stellaire de Cthulhu 263
Lente tempête 265
Piège caustique 338

Dangerosité 16

Dame féerique, Reine des Neiges 182
Dragon de flammes, adulte 126
Dragon des cavernes, adulte 125
Dragon marin, adulte 133
Seigneur féerique, Roi des Rivières 192

Dangerosité 17

Borée, seigneur du Vent du nord 45
Dame féerique, Reine des Sorcières 184
Dragon du vent, adulte 136
Koschei 259
Locus élémentaire 274
Seigneur féerique, Roi Baigné de Lune 188
Urochar 391

Dangerosité 18

Dragon de mithral, vénérable 131
Seigneur féerique, Grand Veneur 186

Dangerosité 19

Géant, Hræsvelgr le Mangeur de cadavres 204
Shoggoth 365

Dangerosité 20 et plus

Archi-diable Arbeyach 98
Archi-diable Mammon 102
Archi-diable Totivillus 104
Dame féerique, Reine de la Nuit et de la Magie 180
Dragon de flammes, vénérable 128
Dragon du vent, vénérable 138
Dragon du vide, vénérable 142
Dragon marin, vénérable 145
Empereur des goules 219
Géant jotun 206
Seigneur démon Camazotz 87
Seigneur démon Mechuiti 90
Seigneur démon Qorgeth, Seigneur des vers 92
Seigneur démon, Alquam Maître de la nuit 86
Zaratan 414


Découvrez un autre univers 5e avec
TIME OF LEGENDS
Joan of Arc
MYTHIC GAMES
BLACKBOOK EDITIONS


KOBOLD
Press
BLACKBOOK
EDITIONS